JOYSTICK 160

Joystick 160

Joystick • 160

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 160

SOLUTION COMPLÈTE

HITMAN 3

GUIDE

FAR CRY

LES NIVEAUX LES PLUS DURS DÉCORTIQUÉS

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE










J'ai une grande passion pour les jeux d'action/infiltration : les Dark Project, Hitman et autres Splinter Cell me comblent de bonheur à chaque nouvel épisode. Hitman Contracts ne déroge pas à la règle, même si les derniers niveaux rappelleront des souvenirs aux joueurs des deux premiers épisodes. La solution complète que je vous propose permet de finir les missions en mode Silent Assassin, car faire un carnage en tant que psychopathe est un vrai gâchis à mes yeux (ndCaf : mais noooon). Sérieusement, il y a des FPS pour ça, messieurs les bourrins. Laissez le plaisir aux joueurs vicieux de marcher à tâtons et souvent dans le noir total pendant cinq minutes juste pour assommer un garde. D'ailleurs, à propos de bourrinage, un petit guide pour Far Cry est également présent dans les pages qui suivent. Quelques niveaux semblent vous poser des problèmes donc autant vous filer la marche à suivre entre deux massacres.



Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit
au numéro 160 de Joystick,
à paraître fin mai,
ne peut être vendu
séparément.

DIFFUSION CONTROLE
ECRITS SPECIALISES
2002

Hitman Contracts

Douze missions dans ce nouvel épisode de Hitman. La méthode utilisée pour terminer les missions avec succès n'est pas unique, mais elle permet d'avoir accès au rang de « silent assassin » pour débloquer encore plus d'armes.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Seringue, corde à piano, jumelles et lunettes de vision infrarouge sont indétectables, que vous passiez par une fouille au corps « à l'ancienne » ou sous un portique de sécurité.

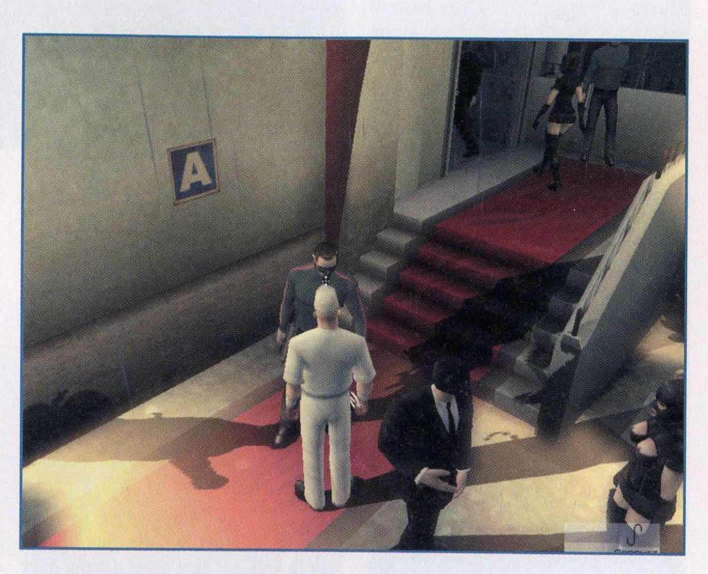
Certains personnages sont plus soupçonneux que d'autres et d'une manière générale, vous serez systématiquement dévisagé(e) par vos « pairs » lorsque vous passerez à côté d'eux dans le même uniforme. Mieux vaut donc étudier leur trajectoire, afin d'éviter de croiser leur regard de trop près.

La tenue de civil est sans doute la plus neutre de toutes, permettant de croiser un garde sans éveiller le moindre soupçon, pour peu que l'on reste dans une zone autorisée au public.

Certains déguisements ne font pas illusion auprès de tout le monde : les combinaisons des SWAT sont par exemple équipées de traceurs, et vos « collègues » ne mettront pas longtemps pour vous griller (le mode Normal est toutefois plus indulgent).

Si vous immobilisez un ennemi d'un coup de seringue sans voler ses vêtements, il ne sonnera pas l'alerte à son réveil, ne réalisant sans doute pas ce qui lui est arrivé.

Le temps continue de s'écouler pendant les cinématiques : à vous de les zapper ou de les laisser selon votre convenance, en fonction de vos calculs de timing.

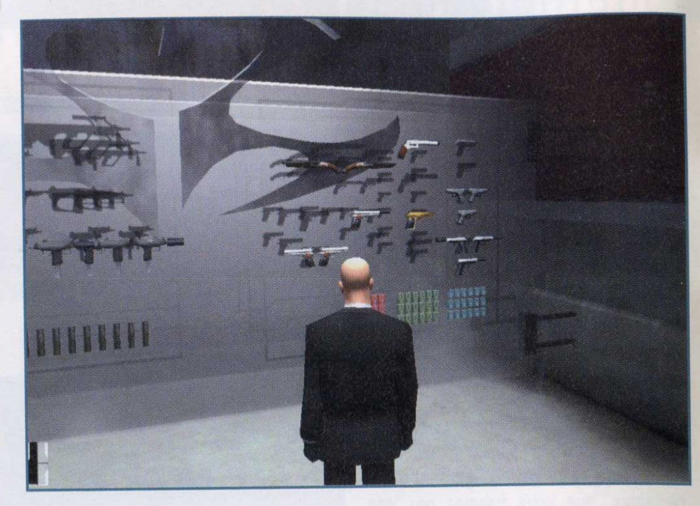


MANUEL DE L'ASSASSIN

« Quand on tue pour l'argent, il n'y a pas de règles » : la devise de Hitman Contracts annonce la couleur et le jeu laisse en effet le libre-arbitre sur la façon d'« exécuter » ses missions. Néanmoins, à défaut de règles, il y a tout de même quelques principes de base à respecter si vous souhaitez remplir votre contrat de façon rapide et sans douleur (du moins en ce qui vous concerne)... Tous sont dictés par une même exigence : la discrétion.

Profil bas : avec votre tête de l'emploi et votre code barres sur la nuque, vous partez déjà avec un sérieux handicap, alors mieux vaut éviter d'attirer l'attention avec un comportement suspect... Courir devant un garde, rôder sans arrêt, ou encore se déplacer sur la pointe des pieds devant tout le monde sont autant de moyens efficaces d'éveiller les soupçons. Ne faites rien de louche devant témoin : ceux qui ne vous tirent pas dessus sur le champ courent vous dénoncer, compromettant toute la mission. Bref, il faut s'efforcer d'avoir l'air naturel quoi qu'il arrive, y compris (voire surtout) lorsque la jauge d'alerte vire au rouge : en cédant à la panique, vous ne faites que confirmer les doutes et vous grillez irrémédiablement votre couverture. Si dans certains cas le contexte et/ou votre déguisement vous autorisent à presser le

pas (dans le dernier niveau, par exemple), il faut savoir que les regards, même innocents, restent alors bien souvent braqués sur vous, ce qui peut vous gêner pour la suite des opérations. Pour les mêmes raisons, bien que certains gardes arborent fièrement leur arme, il vous est déconseillé d'en faire autant...



LE CHOIX DE L'OUTIL

Bien que le jeu propose un arsenal conséquent, vous avez le plus souvent intérêt à vous limiter à vos armes de prédilection, à savoir la corde à piano et le pistolet à silencieux. La corde est radicale, ne laissant jamais le temps à la victime d'alerter qui que ce soit. Les autres armes de contact (couteaux et autres) ne servent que par défaut, lorsque la victime est de face, ce qui du reste n'est jamais recommandé. Les armes sans silencieux ont finalement peu d'intérêt, et les fusils s'avèrent le plus souvent à proscrire puisque vous ne pouvez même pas les dissimuler. Certains niveaux offrent, en prime, quelques opportunités plus exotiques. La meilleure option demeure alors le poison, grâce à son effet à retardement. Assurez-vous juste de toucher la bonne cible !

GARE AUX EXCÈS DE ZÈLE

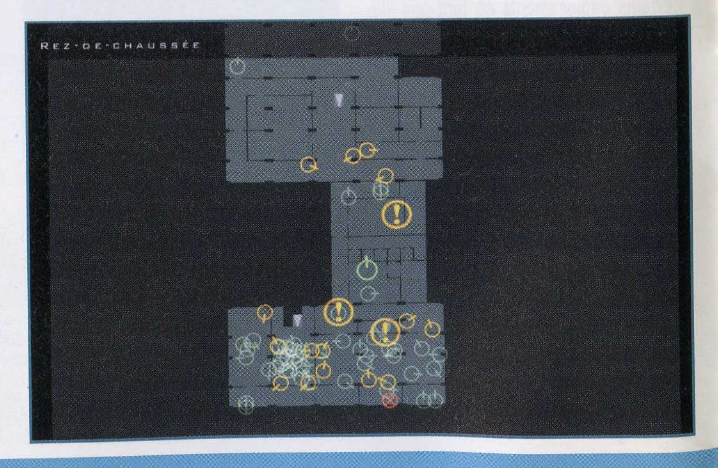
Un « bon » assassin se limite aux cibles de son contrat : augmenter le compteur aura pour effet de réduire votre score, et pourra même finir par vous jouer des tours au moment de cacher les cadavres. Si vous aspirez à la distinction d'« assassin silencieux », vous pouvez à la limite vous accorder une victime supplémentaire, pour peu qu'il ne s'agisse pas d'un civil, et que vous y mettiez les formes : tir de précision et strangulation dans les règles de l'art sont de rigueur. La seringue est un bon compromis, permettant de neutraliser un individu sans pénaliser le score, mais choisissez bien : vous n'en avez généralement qu'une par niveau, et ne disposez que d'un laps de temps réduit avant que la victime ne se réveille et ne coure alerter la garde.

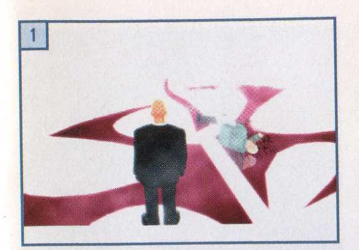
CARTE MAGIQUE

En mode Normal ou Expert, votre carte indique non seulement la position des objets intéressants, mais aussi celle de tous les occupants des lieux : une aide très précieuse pour se tenir à l'écart des rencontres malheureuses, puisqu'il suffit de regarder la carte pour vérifier que la voie est libre avant d'entrer dans une pièce. Les choses se corsent en mode Professionnel, où vous devrez vous contenter du trou de la serrure pour avoir un aperçu réaliste, et donc très réduit, de ce qui vous attend de l'autre côté d'une porte !

NIVEAU 1 : UNE HISTOIRE DE DINGUES

Un réveil difficile, mais une entrée en matière efficace, avec ce niveau qui sert avant tout à vous mettre dans l'ambiance. La première partie ne pose aucun obstacle particulier, se résumant à une visite







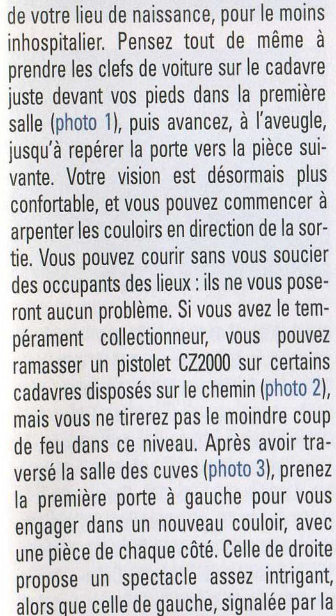




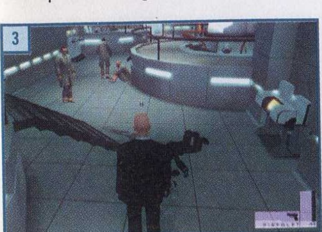






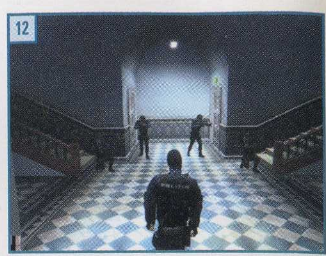


de votre lieu de naissance, pour le moins inhospitalier. Pensez tout de même à prendre les clefs de voiture sur le cadavre juste devant vos pieds dans la première salle (photo 1), puis avancez, à l'aveugle, jusqu'à repérer la porte vers la pièce suivante. Votre vision est désormais plus confortable, et vous pouvez commencer à arpenter les couloirs en direction de la sortie. Vous pouvez courir sans vous soucier des occupants des lieux : ils ne vous poseront aucun problème. Si vous avez le tempérament collectionneur, vous pouvez ramasser un pistolet CZ2000 sur certains cadavres disposés sur le chemin (photo 2), mais vous ne tirerez pas le moindre coup de feu dans ce niveau. Après avoir traversé la salle des cuves (photo 3), prenez la première porte à gauche pour vous engager dans un nouveau couloir, avec une pièce de chaque côté. Celle de droite propose un spectacle assez intrigant, alors que celle de gauche, signalée par la carte, met à votre disposition un petit stock de seringues (photo 4). Faites une petite piqûre à votre clone : il en a probablement l'habitude, et cela vous permet de prendre ses vêtements. En poursuivant votre route, vous arrivez assez vite devant une porte que vous pouvez crocheter (photo 5). Ne prenez pas cette peine, et empruntez directement le couloir de droite, ce qui déclenche une cinématique. Vous trouvez encore quelques munitions sur le chemin, mais assurez-vous de ne brandir aucune arme au moment de prendre l'ascenseur (photo 6), pour le deuxième étage. La sortie est alors indiquée par les lumières vertes en haut des portes (photo 7). Ignorez la pièce de gauche : les clefs et le fusil de sniper qu'elle contient ne vous seront d'aucune utilité. Empruntez directement la double porte en face de vous pour voir les SWAT tirer à vue sur les « médecins » de l'asile, ce qui fait votre affaire. Lorsque la voie est libre, traversez la pièce et descendez les escaliers (photo 8). Une équipe de SWAT garde la sortie, mais les malades sont autorisés à






9


12


13

rejoindre la pièce de gauche (photo 9) : faites donc, mais assurez-vous que la porte soit fermée derrière vous avant d'emprunter l'escalier en colimaçon vers le bureau, à l'étage. Un SWAT y monte la garde, faisant la navette entre les deux pièces : jetez un œil sur la carte pour vérifier sa position et éviter les mauvaises rencontres. Une fois en haut, évitez la porte-fenêtre (à droite) et planquez-vous dans le coin droit de la double porte située sur la gauche. Vous n'avez plus qu'à attendre votre proie, puis vous jeter dessus seringue en main (photo 10) pour piquer son équipement. Vous pouvez alors gagner la salle suivante, emprunter la porte-fenêtre juste en face de vous, et vous apprêter à descendre par l'échelle située sur la droite. Une voiture vous attend juste aux pieds de celle-ci, mais votre déguisement ne fera pas toutefois pas illusion de


10


11

près : attendez que le SWAT qui monte la garde autour du véhicule soit de l'autre côté pour descendre les derniers barreaux de l'échelle (photo 11), puis filez vers la voiture pour vous enfuir avec !

Note : En mode normal, vous pouvez aussi prendre les vêtements sur le cadavre d'un SWAT et sortir tout simplement par la grande porte, à condition de ne pas croiser de trop près les collègues (photo 12).

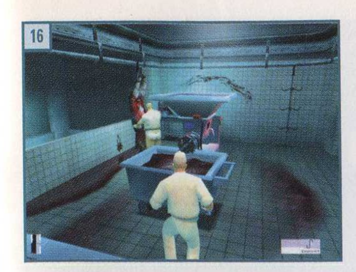
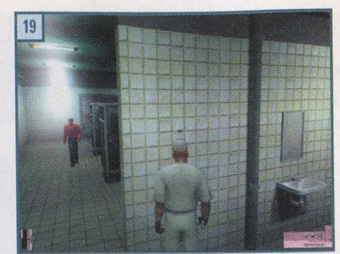
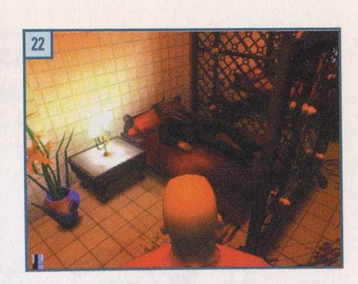
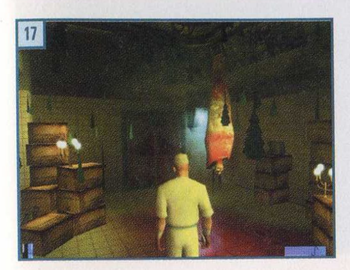
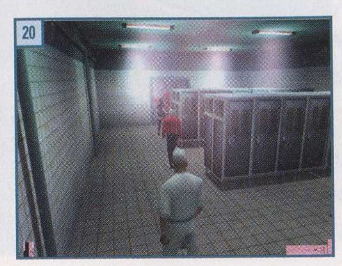
NIVEAU 2 : ABATTOIR NUMÉRO 2

Vous voilà avec un crochet de boucher à la main. Rangez-le et prenez les vêtements de votre victime, puis sortez du camion et fermez la porte à l'aide du bouton situé sur à l'arrière du véhicule (photo 13). Délestez-vous de vos armes à feu, mais gardez votre


14

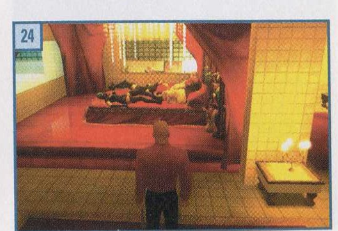
crochet car il ne dépareille pas votre belle panoplie, puis dirigez-vous vers l'entrée du bâtiment. Après une fouille au corps, vous voilà dans une boucherie. Filez droit devant jusqu'à la première porte (marquée « A »), puis prenez à gauche pour grimper les escaliers (photo 14). Entrez dans la pièce de droite, puis vérifiez, à l'aide de votre carte ou à travers la serrure (photo 15), la position de l'ennemi. Celui-ci fait la navette d'une pièce à l'autre : lorsqu'il


15

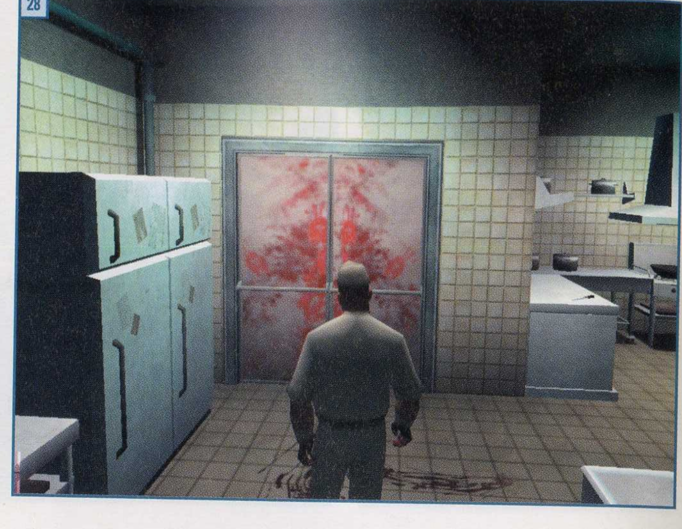

pénètre dans l'une d'entre elles, vous n'avez plus qu'à entrer discrètement pour lui régler son compte, à coup de corde à piano ou au crochet, selon votre humeur (photo 16). Vous pouvez aussi décider de l'éviter, dans la mesure où il vous laisse le temps, une fois dans la pièce de gauche, d'atteindre dans celle du fond à droite pour aller ramasser la « preuve » que vous recherchiez (photo 17). Ensuite, sortez et redescendez par les mêmes escaliers pour repasser le couloir et emprunter la première porte à droite, juste avant le garde (photo 18). Vous arrivez dans le couloir B : les portes intéressantes sont toutes sur le côté gauche : vestiaires, WC et cuisines. Rendez-vous d'abord aux vestiaires : vous devriez arriver avant le serveur, qui vient prendre sa pause. Vous allez usurper son identité, et avez le choix entre éviter de croiser son chemin, ou l'endormir le temps de faire votre besogne (photo 19). Le plus simple est de l'anesthésier avant qu'il n'ait le temps de s'asseoir, mais ne prenez en aucun cas ses vêtements : une autre tenue de serveur est à votre disposition sur le sol. Si le serveur a eu le temps de s'asseoir, une fille ne tardera pas à lui rendre visite, et mieux vaut alors attendre la fin de son petit show pour endormir son copain dès qu'elle aura le dos tourné (photo 20). Rendez-vous dans le salon, porte « C », au bout du couloir. Le barman peut vous donner quelques infos intéressantes sur les compagnes du Roi de la viande. Prenez une pipe à opium sur le comptoir (photo 21), et si vous n'en trouvez pas, allez dans l'une des chambres au fond de la salle pour en ramasser une sur une table. Vous pouvez désormais rejoindre l'avocat dans sa chambre à fumette (photo 22), et le saigner en l'absence de témoins. Laissez tomber votre crochet de boucher, reprenez la pipe à opium, et sortez pour emprunter le couloir du fond, à gauche en sortant des chambres (photo 23). Celui-ci mène à la piste de danse, et surtout vers les appartements de votre cible, en haut des escaliers, où une autre fouille au corps vous attend. Tout est en règle : prenez la porte à droite, puis donnez la pipe à opium aux deux filles dans la chambre (photo 24). Redescendez et retournez dans les vestiaires pour reprendre votre tenue de boucher. Rendez-vous alors en cuisine : en principe, selon votre timing, on devrait vous demander d'apporter un poulet au goinfre du premier étage. Notez que si vous n'apercevez qu'un boucher, c'est que la commande est déjà en train d'être expédiée, auquel cas vous n'aurez qu'à









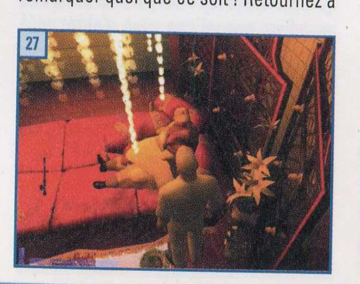


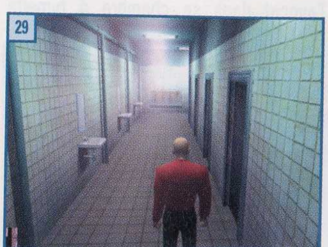
vous occuper de votre autre cible, et prendre le poulet suivant ! Munissez-vous du couteau à volaille (photo 25) juste à côté, et cachez-le dans le poulet au moment de ramasser le plateau (il faut que le couteau soit dans votre main lorsque vous prenez le poulet). Regagnez les quartiers du Roi de la viande. Votre arme passe au travers de la fouille au corps : entrez dans la chambre et allez abaisser les stores à l'aide du bouton sur le mur (photo 26). Attendez que les filles soient sorties, puis sortez votre arme de son « fourreau » : vous n'avez plus qu'à servir son dernier repas à votre cible, l'exécuter, puis reprendre votre plateau avant de repartir tranquillement (photo 27). Ses deux copines victimes, seront trop défoncées pour remarquer quoi que ce soit ! Retournez à présent dans les vestiaires, ou même en cuisine : dans les deux cas, la porte du fond mène dehors, juste derrière le camion qui vous permet d'évacuer les lieux (photo 28).

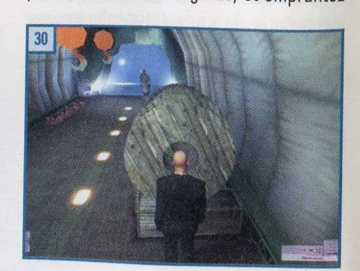
Note : L'ordre d'exécution des missions, et a fortiori des cibles, n'a pas d'importance. Si vous loupez de peu le « poulet fatal », et que l'attente vous paraît trop longue, vous pouvez décaler l'assassinat de l'avocat : son cycle est plus rapide, et il est même possible de le tuer dans les WC (photo 29). Il vous suffit d'y attendre votre proie dans une des cabines (sauf la dernière), puis de jouer aux chaises musicales pendant que le garde du corps inspecte les lieux : dès qu'il fouille le cabinet à droite du vôtre, sortez et filez illico dans l'un de ceux qu'il a déjà vérifiés ! Lorsque la voie est libre, vous n'avez plus qu'à régler votre affaire, fermer la porte, et évacuer les lieux... Le garde du corps ne réagira même pas !

NIVEAU 3 : LA BOMBE DE BJARKHOV

Vous commencez le niveau dans un avion cargo : cachez-vous sans attendre dans le coin droit, et attendez qu'un civil vienne prendre une des caissettes disposées sur le côté (photo 30). Dès qu'il vous tourne le dos, courez vers lui, seringue à la main pour le stopper avant qu'il n'ait le temps de trop s'avancer hors de l'avion, sans quoi vous risqueriez de vous faire repérer par les gardes alentour. Traînez-le ensuite au milieu de l'appareil, à l'abri des regards, et empruntez





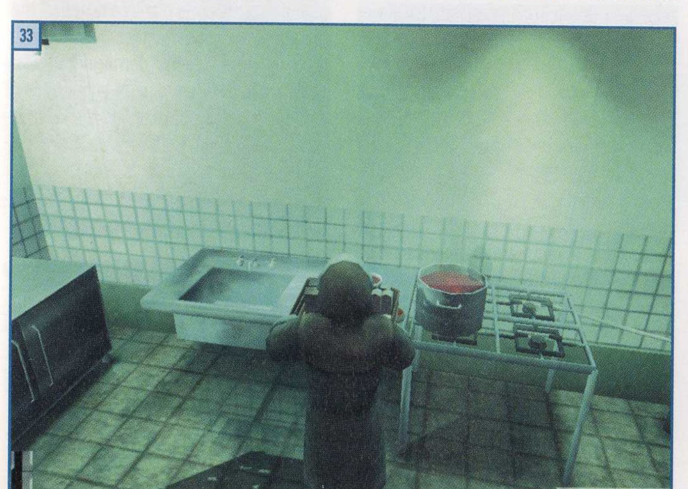




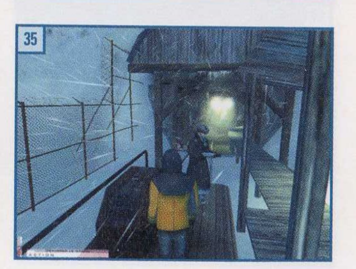


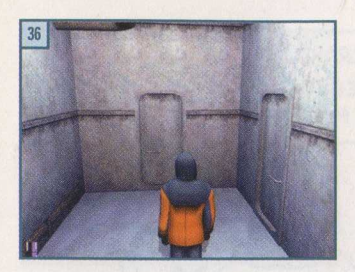


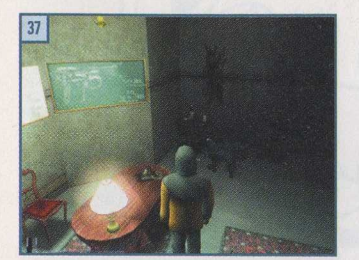
sa panoplie (photo 31). Prenez sa caisse, et tournez à droite en sortant de l'avion pour vous diriger vers le bâtiment en face de vous (photo 32). Les gardes ne vous causeront pas de souci : entrez. Votre première cible est dans la salle. Allez en cuisine, à gauche, et parlez au civil qui s'y trouve : c'est votre contact. Ramassez le laxatif sur la table dans le coin, et après vous être assuré que personne ne vous observait depuis la salle d'à côté, versez le flacon dans la marmite de soupe (photo 33). Vous n'avez plus qu'à attendre votre proie dans les WC, situés en face de la cuisine au fond à gauche de la grande salle (vous pouvez patienter en étudiant la carte). Monsieur Füchs vous rejoint en courant pour emprunter les WC du fond. Attendez que la porte se ferme, puis abattez votre cible sans faire de vagues. Prenez ses vêtements et sortez. Le soldat vous invite à le suivre : faites donc. Gardez vos distances, mais sans trop vous éloigner afin de ne pas l'alarmer (photo 34). Une fois devant le tunnel, évitez le regard de l'autre soldat et grimpez à l'arrière du chariot (photo 35). Attendez que votre escorte vous rejoigne, puis actionnez le levier. Après la balade, descendez et dirigez-vous vers le bateau, à gauche. Les gardes vous invitent à entrer. Vous voilà seul (photo 36) : prenez la seconde

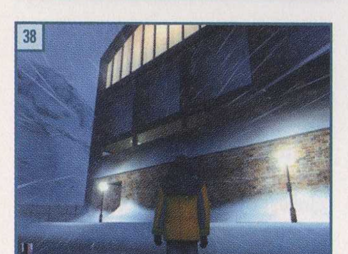


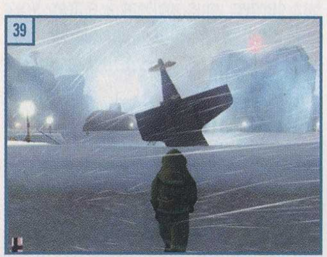


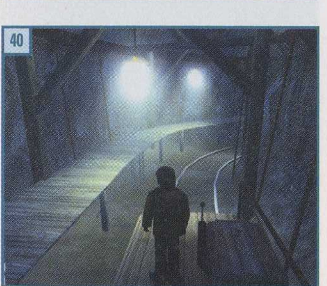




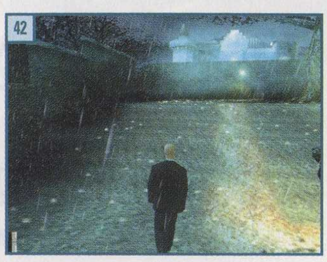


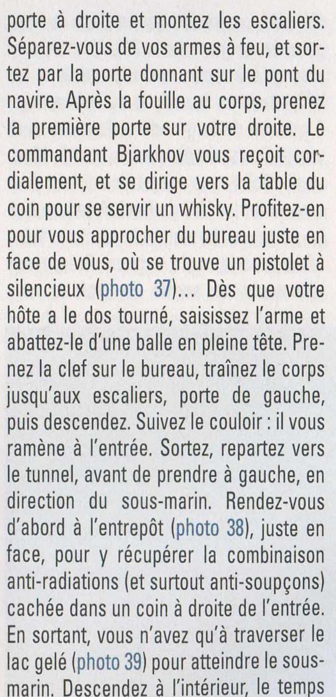












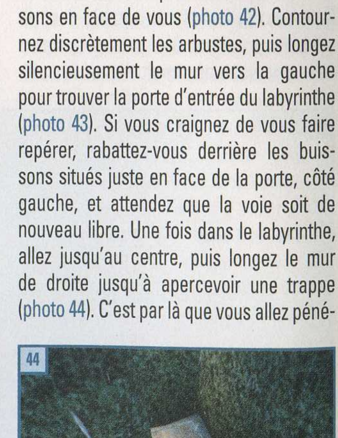
porte à droite et montez les escaliers. Séparez-vous de vos armes à feu, et sortez par la porte donnant sur le pont du navire. Après la fouille au corps, prenez la première porte sur votre droite. Le commandant Bjarkhov vous reçoit cordialement, et se dirige vers la table du coin pour se servir un whisky. Profitez-en pour vous approcher du bureau juste en face de vous, où se trouve un pistolet à silencieux (photo 37)... Dès que votre hôte a le dos tourné, saisissez l'arme et abattez-le d'une balle en pleine tête. Prenez la clef sur le bureau, traînez le corps jusqu'aux escaliers, porte de gauche, puis descendez. Suivez le couloir : il vous ramène à l'entrée. Sortez, repartez vers le tunnel, avant de prendre à gauche, en direction du sous-marin. Rendez-vous d'abord à l'entrepôt (photo 38), juste en face, pour y récupérer la combinaison anti-radiations (et surtout anti-soupçons) cachée dans un coin à droite de l'entrée. En sortant, vous n'avez qu'à traverser le lac gelé (photo 39) pour atteindre le sous-marin. Descendez à l'intérieur, le temps d'aller récupérer les bombes posées sur une caisse au fond à droite, puis sortez les déposer, à l'abri des regards, sur chacun des points indiqués sur votre carte.

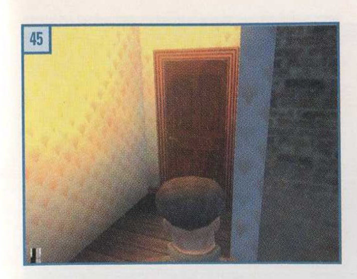


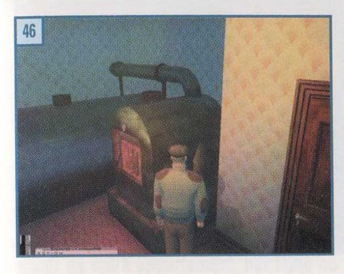
Dès lors, vous n'avez plus qu'à regagner l'entrepôt pour remettre votre précédent déguisement, reprendre le chariot d'où vous actionnerez votre détonateur (photo 40), et retrouver l'avion-cargo pour évacuer les lieux.

NIVEAU 4 : BELDINGFORD MANOR

Un niveau plutôt vaste, mais riche en raccourcis. Tout d'abord, contournez les ruines par le côté gauche, et, restez caché derrière les herbes, les pieds dans l'eau, à une dizaine de mètres des deux gardes (photo 41). Après leur conversation, ils se séparent pour reprendre leur ronde : passez dans leur dos pour atteindre les buissons en face de vous (photo 42). Contournez discrètement les arbustes, puis longez silencieusement le mur vers la gauche pour trouver la porte d'entrée du labyrinthe (photo 43). Si vous craignez de vous faire repérer, rabattez-vous derrière les buissons situés juste en face de la porte, côté gauche, et attendez que la voie soit de nouveau libre. Une fois dans le labyrinthe, allez jusqu'au centre, puis longez le mur de droite jusqu'à apercevoir une trappe (photo 44). C'est par là que vous allez péné-

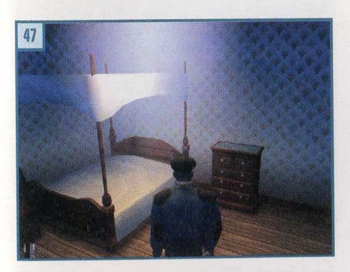


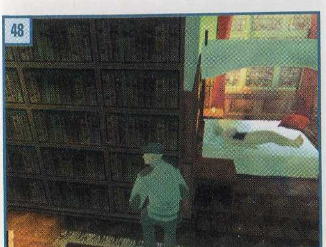


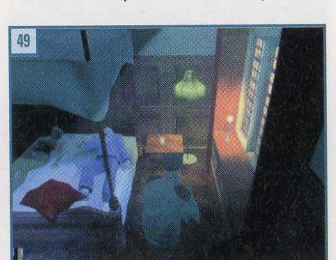


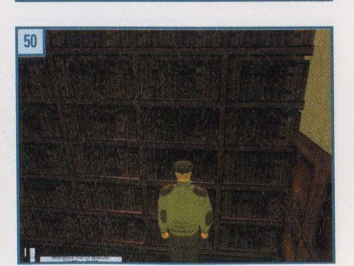


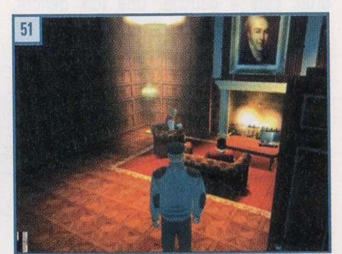
trer dans le manoir. Vous êtes en lieu sûr, mais la pièce suivante est régulièrement contrôlée par un garde. Attendez-le et tuez-le. Vous pouvez vous contenter de l'endormir mais même avec un bon timing, il se réveillera avant la fin de la mission, et votre évacuation, certes toujours possible, sera plus délicate. Cachez le cadavre et prenez ses vêtements, puis empruntez la porte à droite dans la pièce du fond (photo 45). Elle mène à l'intérieur de la bâtisse. Entrez alors dans la pièce juste à gauche : les deux gardes qui s'y trouvent vont réagir bizarrement, mais vous pouvez passer sans problème. Rendez-vous dans la pièce du fond, en bas à gauche sur la carte, et éteignez le chauffe-eau (photo 46). La femme qui se douchait à l'étage va alors descendre pour le rallumer : profitez-en pour monter, prendre le poison dans la deuxième chambre à droite (photo 47), et filer dans salle de bain, juste en face. Prenez le passage derrière le miroir, vers la chambre de votre première cible. Restez bien caché (photo 48) jusqu'à ce qu'elle s'endorme ou quitte la chambre, puis dirigez-vous, en silence, de son côté du lit pour empoisonner le verre de lait (photo 49). Il est tentant de l'étouffer avec son oreiller, mais vous risqueriez de réveiller sa compagne... Regagnez vite votre cachette, toujours en silence, et lorsque la voie est libre, passez dans la pièce suivante. Une autre porte cachée, dans la bibliothèque (photo 50), vous mène au grenier. Ignorez la cheminée, et prenez la porte pour atteindre les escaliers : descendez deux étages, sortez, et entrez dans la pièce en face de vous pour trouver votre seconde cible (photo 51). Elle n'est pas seule, mais il y a encore un passage dans le mur en face de vous (photo 52) : empruntez-le et descen-



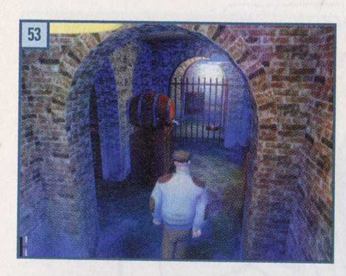




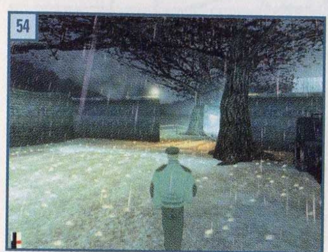




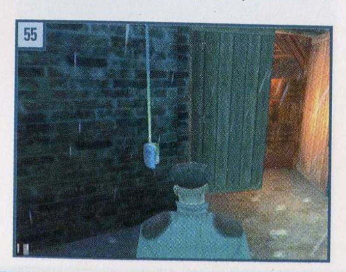


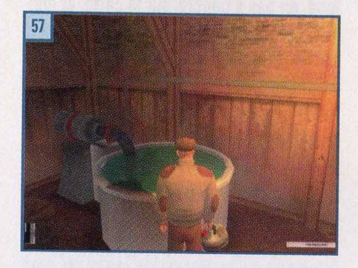




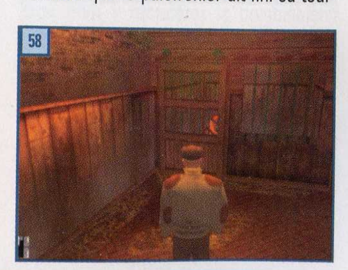


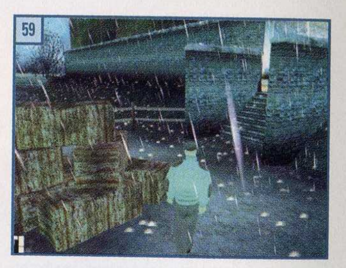
dez les escaliers derrière la porte de gauche. Vous arrivez devant le fût de whisky où le majordome vient régulièrement remplir un verre pour le maître des lieux. Si vous le croisez, ce n'est pas un problème, au contraire : cela vous laisse encore plus de temps ! Dès qu'il repart, empoisonnez le whisky restant dans le fût (photo 53). Vous n'avez plus qu'à remonter, puis filer tranquillement vers la sortie, tout droit, puis à gauche. Une fois dehors, empruntez l'allée sur la droite (photo 54) pour vous rendre vers les écuries, tout à l'ouest sur votre carte. Coupez la liaison satellite (photo 55) pour décoller les gardes de leur écran de télé, puis filez à l'intérieur de la grange : vous apercevez le réservoir d'eau pour des chevaux, mais pour l'heure passez la double porte en face de vous pour pénétrer dans la petite pièce sur la





gauche. Vous y trouvez du désherbant. Derrière vous, vous devriez voir les gardes dépités quitter leur pièce pour retourner au boulot. Prenez le désherbant, et puisque la voie est libre, filez en face pour récupérer les clefs accrochées au mur (photo 56). Retournez au réservoir, et à l'abri des regards (surveillez l'étage et la porte derrière vous), empoisonnez l'eau (photo 57). Attendre que le palefrenier ait fini sa tour-





née auprès des chevaux vous permet de disposer de plus de temps avant la découverte de leurs cadavres, mais c'est finalement sans incidence à ce stade de la mission. Pensez néanmoins à lâcher votre jerricane de poison, et rendez vous dans les écuries, à droite après les deux pièces que vous venez de visiter. Les chevaux n'alerteront plus personne, et le prisonnier que vous devez libérer vous attend tout au fond (photo 58). Il ne vous reste plus qu'à évacuer les lieux : quittez la pièce, puis la grange en passant par la double porte entr'ouverte sur votre droite. Dirigez-vous alors vers les escaliers situés en face de vous, pour atteindre le terrain de tennis (photo 59). Prenez la petite porte au fond : vous revoilà dans la première cour (photo 60). Si vous avez tué le garde au sous-sol, vous n'aurez même pas besoin de



vous cacher. Regagnez tranquillement votre bateau pour achever la mission.

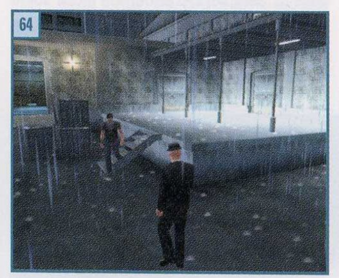
NIVEAU 5 : DU RIFIFI À ROTTERDAM

Voilà un niveau relativement court, mais particulièrement prenant pour qui aime jouer les agents secrets. Commencez par sortir de votre appartement, par l'une ou l'autre des deux portes, puis courez vers la droite jusqu'au bout de la rue (photo 61). Prenez ensuite à gauche, et dépêchez vous d'intercepter le reporter. Celui-ci comptait se rendre au QG du gang de motards pour une petite transaction, mais vous allez prendre sa place. Anesthésiez-le, cachez-le un minimum, et piquez-lui ses vêtements (photo 62).

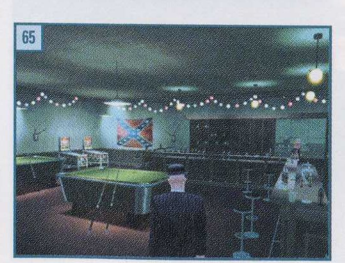


N'oubliez pas non plus de prendre son enveloppe, et laissez tomber vos armes à feu. Suivez le trottoir jusqu'à l'entrée du QG (photo 63) : après une fouille au corps infructueuse, le garde vous laisse passer. Vous disposez d'un temps limité avant que le vrai reporter ne se réveille, alors dirigez-vous sans attendre vers le bâtiment situé à gauche après l'entrée (photo 64). Pénétrez à l'intérieur par la porte de droite, puis allez dans la grande pièce devant vous. Prenez alors la seconde porte à droite, puis la première à gauche : vous voilà au bar (photo 65). Parlez au barman : il vous guidera jusqu'à son patron. Vous serez de nouveau fouillé sur le chemin, mais votre corde à piano passe toujours au travers. Une fois seul avec votre cible, vous entamez la conversation et lui donnez l'enveloppe. Suivez alors votre victime jusqu'au coffre pour l'étrangler dès qu'elle aura le dos tourné (photo 66). Prenez ses photos dans le coffre, et tant qu'à faire vous pouvez aussi lui piquer son argent et son beau flingue doré. Ressortez, en évitant la fenêtre, et reprenez les escaliers, jusqu'au sous-sol. Les membres du gang se baladent souvent dans le coin, mais à





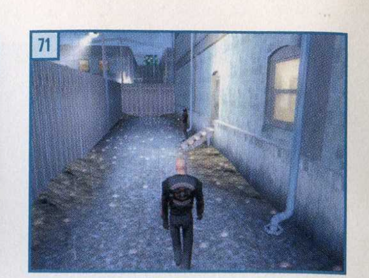


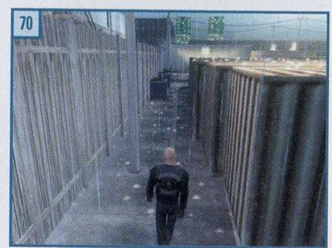


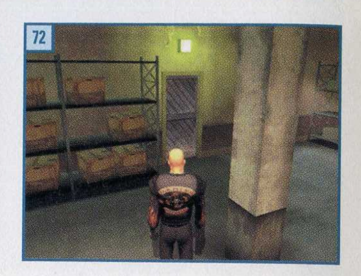










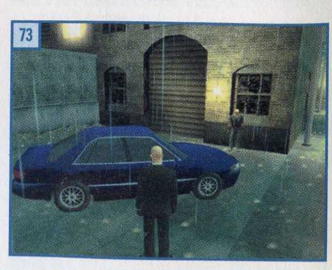


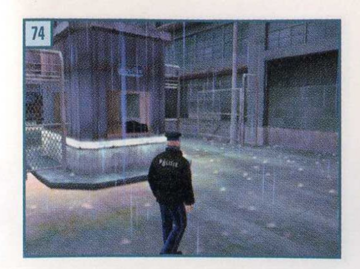
l'aide de votre carte vous pouvez facilement les éviter. Notez que vous n'avez rien à faire ici, et qu'ils tireront à vue. Rendez-vous dans la pièce en haut à droite de votre carte : un règlement de comptes a eu lieu ici, et c'est pour vous l'occasion de changer d'uniforme (photo 67). Vous pouvez également ramasser le canon scié sur la caisse dans le coin (photo 68), mais comme d'habitude vous n'en ferez pas usage. Sortez, et rendez-vous directement dans la salle d'en face, à l'autre bout du couloir. C'est ici que le gang vient régulièrement rendre visite à votre seconde cible pour la torturer. Vous n'êtes pas là pour la sauver : exécutez-la d'une façon ou d'une autre, puis dirigez vous vers la sortie, tout au fond du couloir, à droite (photo 69). Une fois dehors, évitez de croiser de trop près le garde en haut de l'escalier, mais si vous cherchez trop ouvertement à l'esquiver c'est lui qui viendra à votre rencontre ! De même, les deux types de l'entrée vous reconnaîtront malgré votre nouveau déguisement : il vous faut trouver une autre sortie. Faufilez-vous entre les containers (photo 70), et longez la cloison sur la gauche jusqu'à ce que vous trouviez un passage vers le bâtiment voisin. Entrez à l'intérieur par la porte la plus à gauche, juste avant le garde (photo 71). Une fois dans la fabrique, entrez dans la pièce sur la gauche, et traversez-la pour atteindre une dernière porte (photo 72), qui donne dans votre propre rue, juste derrière le camion garé devant votre planque. La sortie du niveau est à deux pas, sur votre droite…

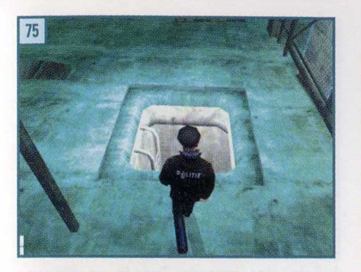


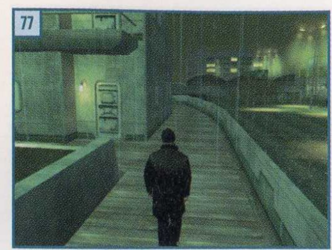
NIVEAU 6 : DÉZINGUEURS EN PAGAILLE

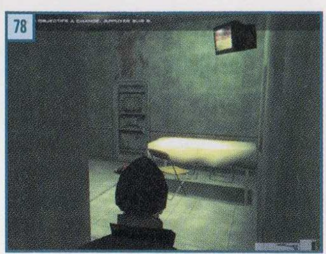
Une seule cible dans ce niveau, mais elle est bien protégée. Faites quelques pas, et allez rôder près de la voiture en face du bar. Son propriétaire vous invite chaleureusement à garder vos distances. Entrez alors dans le bar, faites la causette avec le patron, puis avec les deux ouvriers. Allez ensuite discuter avec la prostituée « en vitrine », derrière la porte tout à gauche après l'entrée. Retournez dehors, et pendant que votre aimable complice distrait le propriétaire de la voiture, approchez-vous de la portière du conducteur pour placer votre mouchard (photo 73). Poursuivez

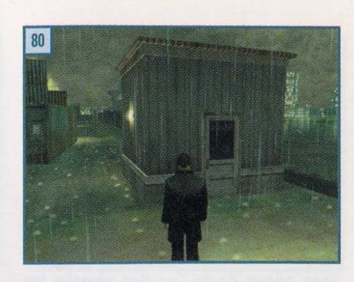


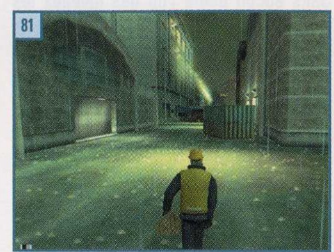




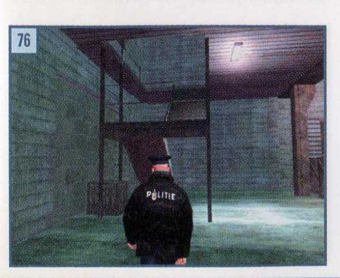


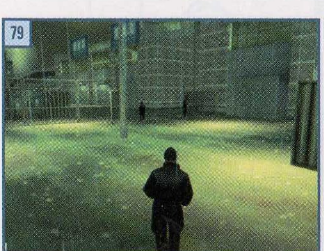






ensuite votre chemin, tout droit, en direction du port. La zone est interdite au public : longez le grand bâtiment sur la gauche jusqu'à ce que vous trouviez un interrupteur derrière un container : actionnez-le, et attendez innocemment que le policier privé de télé vienne rétablir le courant. Neutralisez-le, mais méfiez-vous : il se retournera une dernière fois pour vous surveiller avant de se mettre à l'ouvrage. Prenez ses vêtements : vous pouvez désormais pénétrer dans la zone portuaire (photo 74). Entrez dans le second bâtiment sur votre gauche, et à l'intérieur cherchez l'entrée des égoûts (photo 75). Descendez, et faites quelques mètres pour remonter à la première sortie sur la gauche. Vous êtes alors en zone hostile : allez vous planquer dans le coin à côté des escaliers (photo 76), et assurez-vous que la voie est libre avant de monter. Une tenue de terroriste (!) se trouve en haut. Allez discrètement l'enfiler, puis redescendez fièrement et traversez la salle pour pénétrer dans la petite pièce sur la gauche, de préférence lorsqu'elle est vide. Sortez par l'autre porte, et rejoignez le bateau, sur votre droite, sans trop vous attarder devant votre camarade en poste sur le quai. Arrivé sur le pont, dirigez-vous vers la droite et prenez la première porte (photo 77). Entrez alors dans la cabine sur votre gauche : votre cible y passe très régulièrement, seule. Ne tentez rien avant qu'un garde ne soit venu inspecter la pièce : vous n'aurez alors que peu de temps pour abattre votre homme, le traîner rapidement derrière le comptoir, et vous planquer en attendant, pas bien longtemps, la prochaine patrouille (photo 78). Votre besogne accomplie, rangez vos armes et quittez le navire, calmement. Quittez la zone par le nord (tout droit en descendant le ponton), passant tranquillement entre les deux gardes (photo 79). Restez ensuite sur la gauche afin d'éviter de vous faire remarquer par la police, et entrez dans la petite cabine tout au bout (photo 80). Prenez-y la tenue d'ouvrier, ainsi que la caisse à outils pour compléter votre panoplie. Habillé de la sorte, vous ne vous ferez pas canarder à vue, mais votre présence demeure suspecte. Sortez de la cabine, et allez vers la droite tout en évitant de vous faire remarquer. Le container peut servir de planque à mi-parcours (photo 81). Filez vers le camion, pour emprunter la porte située juste derrière. Sortez alors par l'autre porte : vous voilà dans la cour du bar. Traversez-la sans crainte, et allez crocheter la petite porte du fond sur le bâtiment de droite (photo 82). Pas vu, pas pris : la







porte donne en plein sur le comptoir du barman, mais personne ne vous en tient rigueur. Il ne vous reste plus qu'à sortir du bar, et quitter le secteur par votre lieu d'arrivée.

NIVEAU 7 : CONFÉRENCE EXPLOSIVE

Sans aucun doute l'un des niveaux les plus réussis du jeu, et une excellente vitrine des différents moyens d'atteindre un même objectif ! Voici donc une méthode parmi d'autres pour s'en tirer avec les honneurs. Ramassez tout d'abord la carte d'identité et les documents à vos pieds (photo 83), puis rendez-vous à l'hôtel. Laissez tomber à mi-chemin vos armes à feu, qui ne passeront pas le portique de sécurité. Une fois à l'intérieur, parlez au réceptionniste pour obtenir votre clef, et paraître plus crédible. Vous avez deux hommes à tuer et une bombe à récupérer, dans l'ordre que vous souhaitez. Commencez donc par vous rendre dans le couloir de droite : tout au bout se trouve une porte verrouillée (photo 84) : crochetez-la à l'abri des regards (vous pouvez aussi faire un détour en passant par l'étage), et faites en autant avec la porte de la chambre 108, un peu plus loin. Avant d'entrer, vérifiez que le policier à l'intérieur ne peut pas vous voir, puis allez piquer son uniforme (photo 85). Ressortez sans trop tarder, et retournez vers la réception pour prendre l'ascenseur que vous avez croisé en venant (photo 86). Montez au 3ᵉ, et en sortant prenez à gauche pour entrer dans la salle de contrôle de la sécurité de l'hôtel. Deux agents sont à l'intérieur, mais vous pouvez désactiver les détecteurs de métaux sans même les alarmer (photo 87). Gardez un œil sur la carte du premier étage : si vous voyez que votre cible arrête de barboter pour aller prendre une douche ou un bain de vapeur, descendez le rejoindre, en empruntant la porte à gauche des escaliers (photo 88), qu'il vous faudra crocheter à l'abri des regards. Tuez-le en silence, récupérez les clefs sur le cadavre (photo 89), puis ressortez calmement. Ne vous énervez pas si votre cible ne veut pas sortir de l'eau : vous aurez d'autres options. Vous pouvez maintenant récupérer vos anciens vêtements, ou vous rendre directement au deuxième étage. La chambre de votre autre cible, la 202, est bien gardée, mais vous y avez accès par l'extérieur : crochetez discrètement la serrure de la chambre 199, puis traversez-la sur la pointe des pieds pour attendre le balcon (photo 90). Vous pouvez sauter de balcon en balcon jusqu'à la 202, en prenant garde de ne pas croiser la demoiselle d'à côté pendant sa pause clope, ni de vous faire remarquer par le garde du corps de votre proie. Lorsque ce dernier retourne dans la chambre, sautez sur son balcon, puis entrez discrètement (vous pouvez le voir

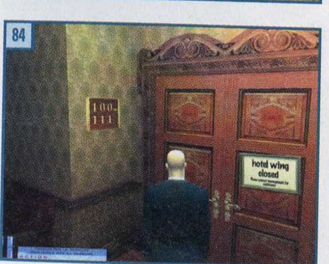

85


89

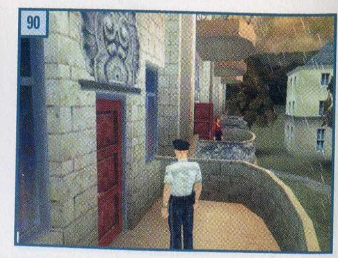

86


83

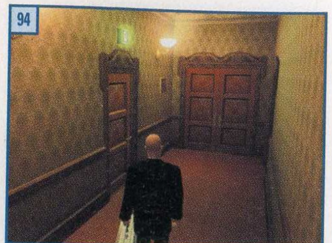

87


84

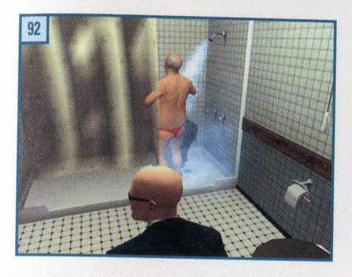

88


90







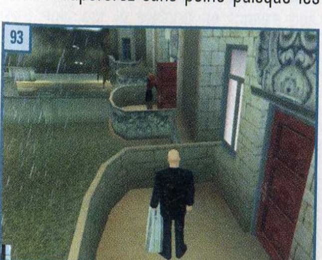






par la fenêtre) pour l'anesthésier, ou éventuellement le tuer. Vous pouvez alors piquer ses vêtements (photo 91), ainsi que tout ce qui se trouve sur la table (infos, pistolet, clef). La pancarte « ne pas déranger » ne vous servira pas si vous n'alertez pas le garde à l'entrée. Pénétrez discrètement dans la salle d'eau, et éliminez votre cible (photo 92). Prenez la mallette devant l'armoire, puis repartez par le balcon pour emprunter le chemin inverse, en prenant les mêmes précautions (photo 93). Retournez au troisième étage : en sortant de l'ascenseur, prenez la porte à droite, et suivez le couloir jusqu'à la petite porte donnant sur l'extérieur, côté gauche après l'escalier (photo 94). Si vous n'avez pas encore tué le type de la piscine, vous pouvez l'abattre d'ici à l'aide de votre fusil de sniper, que vous récupérerez sans peine puisque les portiques sont désactivés (attention : vous ne pouvez porter qu'une mallette à la fois). Sinon, entrez directement dans la pièce par l'une des fenêtres ouvertes : avec votre tenue, vous n'avez même pas besoin de vous cacher (photo 95). Vous trouverez sur le bureau une fiole de poison, qui est encore une autre possibilité pour se débarrasser de votre première cible (voir Note). Prenez la porte à droite du bureau, et traversez la salle suivante (photo 96) pour vous rendre dans la pièce du fond, dont vous avez récupéré la clef. Prenez la bombe, que vous rangerez automatiquement dans votre mallette. Il ne vous reste plus qu'à ressortir tranquillement, retourner à la réception, et même vous offrir le luxe de prendre le courrier de votre dernière victime, en montrant la clef de la chambre 202 au réceptionniste (photo 97). Après quoi vous pouvez sortir, et rejoindre la voiture qui vous attend à gauche au bout de la rue.

Note : Si vous optez pour le poison plutôt que le bain de vapeur (pourtant plus exotique), vous devez vous rendre au bar, au deuxième étage, et discuter en tenue de civil avec le barman. Assurez-vous bien





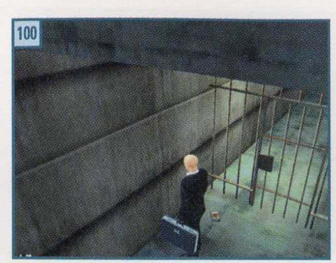

98

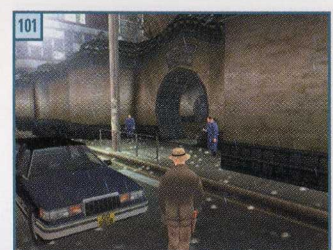
que personne (ni la police, ni les clients) n'a l'œil sur vous au moment d'entrer dans la pièce du fond (photo 98). Versez alors le poison dans la bouteille de whisky, et ressortez discrètement. Vous serez informé lors de la mort de votre cible, ce qui vous permettra d'aller récupérer la clef de la salle aux rayons X.

NIVEAU 8 : LA MORT DU DRAGON

Voilà le niveau le plus court du jeu, pour peu que vous ne tardiez pas en route. Courez donc sans attendre à travers la ruelle devant vous, pour atteindre le trottoir de la grande rue, où vous devez intercepter l'ouvrier entre la bouche d'égout et le croisement (photo 99). À cet endroit précis, aucun groupe de gardes ne vous causera d'ennuis. Le premier, devant le tunnel par lequel vous évacuerez le secteur, est trop loin pour vous remarquer, et le second, juste après le carrefour, ne peut pas vous voir à travers le mur du bâtiment... Par contre n'essayez pas de cacher votre victime ! Prenez ses vêtements sur place, et descendez dans les égouts juste derrière vous y ramasser la boîte de mort-aux-rats (photo 100).


99


100


101

Laissez vos armes à feu, et rendez vous au temple : avec votre costume, on vous laissera passer après la fouille d'usage (photo 101). Votre cible est alors à quelques mètres devant vous : approchez-vous de sa théière, et attendez que l'autre négociateur vienne lui parler. Dès qu'ils s'éloignent, vérifiez qu'aucun passant ne peut vous apercevoir, et versez le poison dans le thé (photo 102)... Le tour est joué ! Sortez par le chemin devant vous, ou par celui juste à votre droite : autant éviter de recroiser les mêmes têtes dans un intervalle de temps aussi court. Retournez alors dans la rue où vous avez laissé votre fournisseur de costume. Vous pouvez reprendre vos vêtements, ou filer directement vers le tunnel. Les gardes n'ont rien à vous reprocher : passez sans inquiétude.

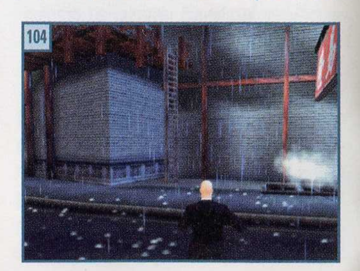

102

NIVEAU 9 : EMBUSCADE AU WANG FOU

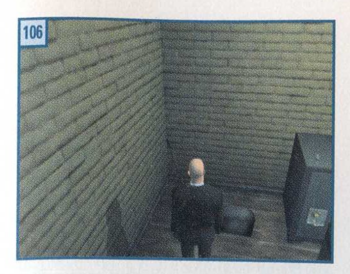
C'est dans ce niveau que vous aurez le plus d'occasions de vous adonner aux joies du tir de précision... Autant en profiter ! Vous démarrez en pleine rue : filez droit devant vous (photo 103), et prenez la seconde à droite pour arriver au pied

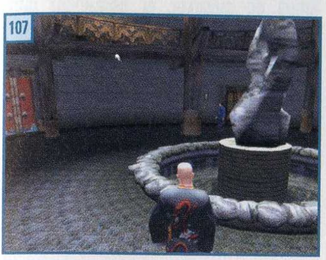

103

d'une grande échelle (photo 104). C'est par là que vous allez infiltrer le restaurant, dont l'entrée principale vous est interdite. Montez tout en haut, et approchez-vous discrètement du garde. Endormez-le, mais ne prenez pas ses vêtements. Par contre, restez toujours caché, car d'autres gardes peuvent vous apercevoir d'en bas. Crochetez la serrure de la porte juste derrière vous (photo 105).

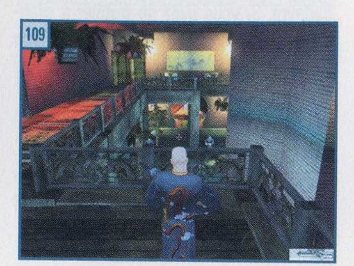

104

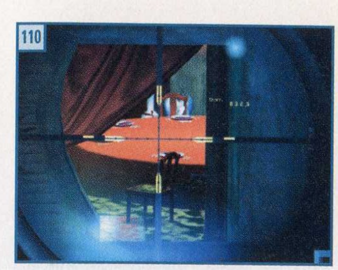

105


106

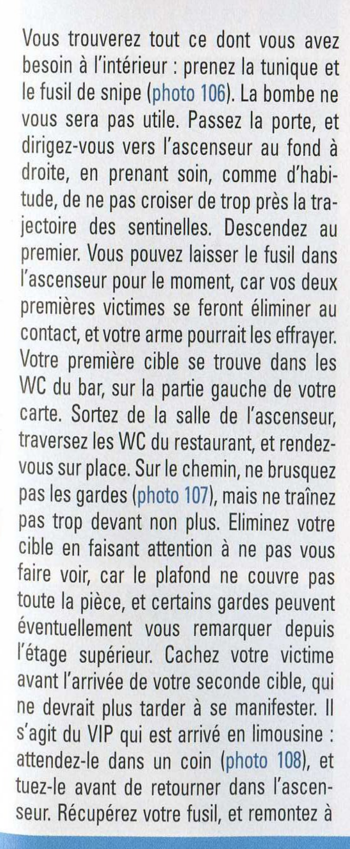

107


108


109


110


111



Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin à l'intérieur : prenez la tunique et le fusil de snipe (photo 106). La bombe ne vous sera pas utile. Passez la porte, et dirigez-vous vers l'ascenseur au fond à droite, en prenant soin, comme d'habitude, de ne pas croiser de trop près la trajectoire des sentinelles. Descendez au premier. Vous pouvez laisser le fusil dans l'ascenseur pour le moment, car vos deux premières victimes se feront éliminer au contact, et votre arme pourrait les effrayer. Votre première cible se trouve dans les WC du bar, sur la partie gauche de votre carte. Sortez de la salle de l'ascenseur, traversez les WC du restaurant, et rendez-vous sur place. Sur le chemin, ne brusquez pas les gardes (photo 107), mais ne traînez pas trop devant non plus. Eliminez votre cible en faisant attention à ne pas vous faire voir, car le plafond ne couvre pas toute la pièce, et certains gardes peuvent éventuellement vous remarquer depuis l'étage supérieur. Cachez votre victime avant l'arrivée de votre seconde cible, qui ne devrait plus tarder à se manifester. Il s'agit du VIP qui est arrivé en limousine : attendez-le dans un coin (photo 108), et tuez-le avant de retourner dans l'ascenseur. Récupérez votre fusil, et remontez à l'étage. Prenez la porte à droite en sortant de l'ascenseur : vous voilà dans une grande pièce, avec vue sur la table des VIP, tout au fond en bas, où sont réunies 3 de vos 5 cibles restantes. Deux sentinelles circulent sur la même passerelle que vous, mais leur cycle est assez lent pour vous permettre d'éliminer au moins deux des trois cibles (photo 109), la deuxième se montrant une fois que vous avez abattu son compagnon. Le troisième homme, qui a compris l'astuce, préfère rester à couvert. Vous pouvez aller à sa rencontre, en laissant encore votre fusil dans un coin, car vous vous feriez griller sur le champ. Sur place, vous n'avez plus qu'à vous mettre à l'abri des regards : les gardes postés à l'extérieur protègent l'entrée de la pièce, mais ne voient pas vraiment ce qui s'y passe… Exécutez votre contrat en silence (photo 110), puis rangez votre arme et allez récupérer votre fusil. Sortez du bâtiment par les cuisines, situées en face du réfectoire, au fond du couloir. Dehors, suivez la ruelle pour trouver vos deux dernières cibles, sur la gauche au bout de la grande rue. Armez votre fusil et abattez-les l'une après l'autre (photo 111) : là encore,

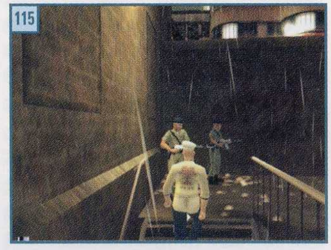


votre deuxième proie viendra bêtement se placer dans votre ligne de mire pour aller voir ce qui est arrivé à la première... Vous pouvez lâcher votre arme, et rejoindre le point de sortie indiqué sur votre carte.

NIVEAU 10 : UN GROS POISSON

Dans cette mission, le timing est plus que jamais de rigueur. Ainsi, dès le départ, courez dans la ruelle à droite et traversez la rue pour arriver derrière le restaurant (photo 112). Descendez à la cave sur la droite (photo 113), dont vous devrez crocheter la serrure. Entrez ensuite dans la petite pièce de droite pour y enfiler le costume de chef cuisinier (photo 114). Vous pouvez abandonner votre mallette ici. Ressortez sans attendre : des policiers auront déjà commencé à sécuriser la zone, mais ils vous prennent pour un cuisinier (photo 115). Suivez le trottoir par lequel vous êtes arrivé en direction du nord, puis traversez l'avenue pour vous diriger vers les égouts de l'autre côté. Votre première cible est sans doute déjà sur place en train de soulager sa vessie. Assurez-vous qu'aucun témoin n'est dans les parages, puis dépêchez-vous d'assassiner votre cible et de cacher son cadavre. Si vous avez un pistolet à silencieux, profitez-en : sous l'impact la victime tombera directement dans les égouts devant elle, ce qui vous dispense de l'y traîner vous-même (photo 116). Retrouvez-la en bas de l'échelle pour prendre son amulette, et remontez pour retourner dans la cave du restaurant. Sabotez-y l'installation de gaz (photo 117). Le vrai cuisinier va alors descendre pour constater des dégâts : attendez-le dans la petite pièce à côté. Il peut être préférable de reprendre votre tenue, car le fait de vous voir porter la sienne lui mettra automatiquement la puce à l'oreille. Le but est de toute façon de ne pas vous faire voir : lorsque le chef a le dos tourné pour de bon, anesthésiez-le avec votre seringue. Ne prenez pas ses vêtements, puisque vous avez déjà ce qu'il faut, mais récupérez ses clefs. Sortez de la cave, en tenue de cuisinier, et descendez dans la bouche d'égout située à quelques mètres derrière les poubelles, à droite (photo 118). Ramassez le paquet de mort-aux-rats, puis remontez pour vous rendre en cuisine. La porte, dont vous venez de récupérer la clef, se trouve tout à droite. Attendez que celle-ci se ferme (ou fermez-la vous-même) derrière vous avant d'empoisonner les boissons (photo 119). Faites également attention à ne pas trop vous approcher de la salle, car le serveur ne sera pas dupe de votre déguisement, et vous grillera sur le champ. Jetez donc quelques coups d'œil (ou utilisez la carte) pour vous assurer qu'il a le dos tourné, et sortez de la cuisine pour monter le plateau à vos deux invités à l'étage (photo 120). Attendez dans le coin qu'ils boivent leur mixture, et que le poison fasse effet. Allez ensuite déposer l'amulette sur la table


112

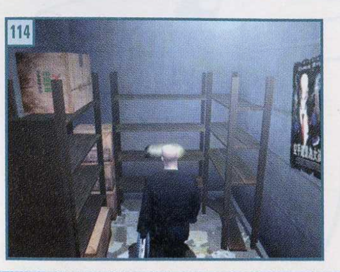

115


113


116


118

119

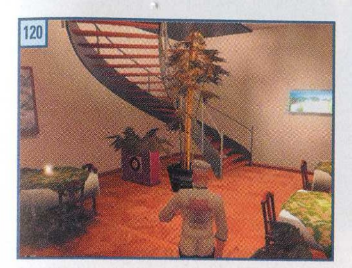

114


117

(photo 121) : vous devez désormais redescendre et atteindre la cuisine sans vous faire voir du serveur. Descendez quelques marches pour l'observer, ou utilisez une nouvelle fois la carte pour savoir à quel moment vous pouvez vous lancer (photo 122). Vous pouvez désormais sortir du bâtiment, et tirer votre révérence... Le plus simple est de prendre tout droit en sortant de la cuisine, de passer les deux policiers, puis de filer tout droit vers le sud-est, après la voiture de taxi (photo 123).

NIVEAU 11 : LA MORT DE LEE HONG

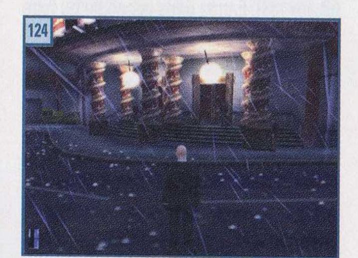
Vous retrouvez le décor du niveau 9, mais cette fois l'endroit n'a rien de désert. Retournez donc au restaurant, mais entrez cette fois par la grande porte (photo 124). Allez directement au bar, première double porte sur votre gauche, et allez parler au barman. Vous pouvez ramasser l'invitation pour le bordel, mais prenez surtout le laxatif derrière le comptoir (photo 125). Ressortez, ignorez le bordel sur votre gauche et traversez la salle pour utiliser l'une des deux portes vers la salle à manger (photo 126). Passez une nouvelle fois par les WC pour vous rendre à l'ascenseur, et descendez au sous-sol. Faites attention où vous allez : les gardes sont partout et vous n'avez rien à faire ici, du moins pas dans cette tenue. Prenez la porte au fond à gauche, et entrez dans la pièce suivante pour y trouver une tenue de cuisinier (photo 127). Retournez à l'ascenseur, montez d'un étage, et en sortant de la pièce filez sur la gauche en direction des cuisines : entrez par l'une des portes sur la droite au bout du couloir. Votre cible devrait être en train de s'installer à la table des VIP, et le chef vous demande alors d'aller lui servir la soupe. Le bol est dans le coin de la table (photo 128) : versez le laxatif sans vous soucier de vos voisins, et vous pouvez vous diriger avec votre potage vers le réfectoire, tout droit en sortant de la cuisine (photo 129). Donnez la soupe au garde du corps. L'effet est immédiat : en deux


120


121

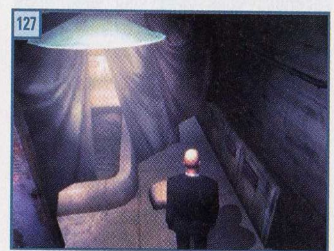

122


123

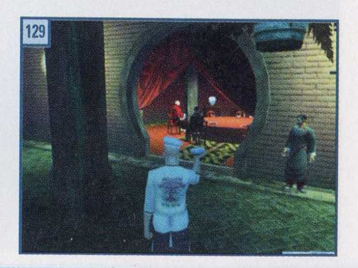

124


125

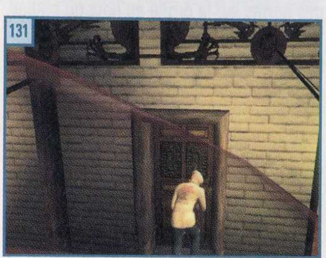

126

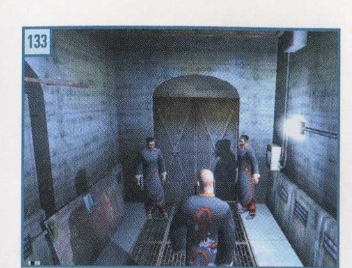

127

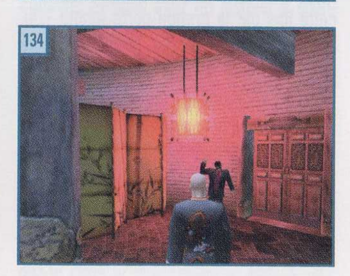

128


129

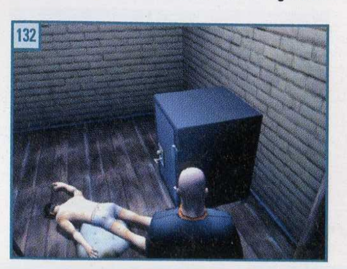

130

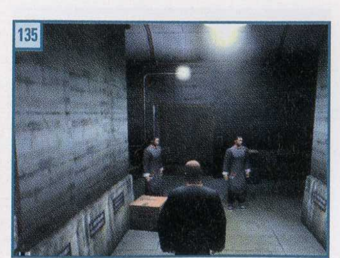

131


133


134

secondes vous voilà seul avec votre cible, qui ne se méfie absolument pas de vous (photo 130). Tuez-la sans faire de bruit, puis récupérez la combinaison du coffre avant de sortir calmement. Quittez le restaurant, toujours par la porte principale, et prenez à gauche pour retrouver l'échelle de la dernière fois. Grimpez, et crochetez à nouveau la serrure de la porte à l'étage (photo 131). Entrez, mais ne touchez pas au coffre : vous ne savez pas encore s'il s'agit du bon. Ouvrez discrètement la porte vers l'intérieur, et neutralisez le garde juste devant vous. Cachez-le dans la petite pièce et prenez ses vêtements (photo 132). Laissez les fusils, et prenez l'ascenseur pour le sous-sol. Suivez le couloir en vous efforçant, comme d'habitude, de ne pas faire de vagues en croisant les nombreux gardes (photo 133). Entrez dans la cellule du type dont le barman a parlé, et interrogez-le pour savoir où est cachée la statuette que vous cherchez. S'il vous parle des quartiers VIP, il vous suffit de retourner au coffre que vous avez déjà croisé, d'y prendre l'objet, puis de redescendre l'échelle pour vous rendre à la sortie la plus proche, au bout de la rue (là où vous aviez abattu les deux hommes la dernière fois). Si la statuette est au bordel, retournez au premier par l'ascenseur, et suivez les portes éclairées d'une lanterne rouge (photo 134). Le coffre est dans une chambre fermée, mais accessible de l'extérieur par les pièces voisines. Vous n'avez alors plus qu'à redescendre et évacuer par les cuisines, suivant le même itinéraire que la dernière fois. Enfin, si la statuette est au manoir, prenez l'autre ascenseur au bout du couloir (photo 135), et vous n'avez alors qu'à grimper les escaliers pour vous rendre sur place. Évitez simplement d'ouvrir le coffre devant la sentinelle, puis redescendez et prenez les escaliers de la pièce d'à côté afin de vous rendre au sous-sol du manoir, d'où vous pouvez fuir en bateau.

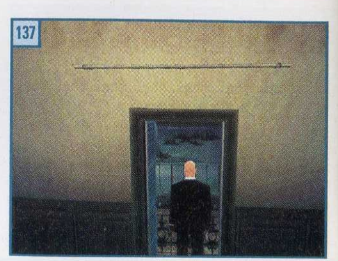

132

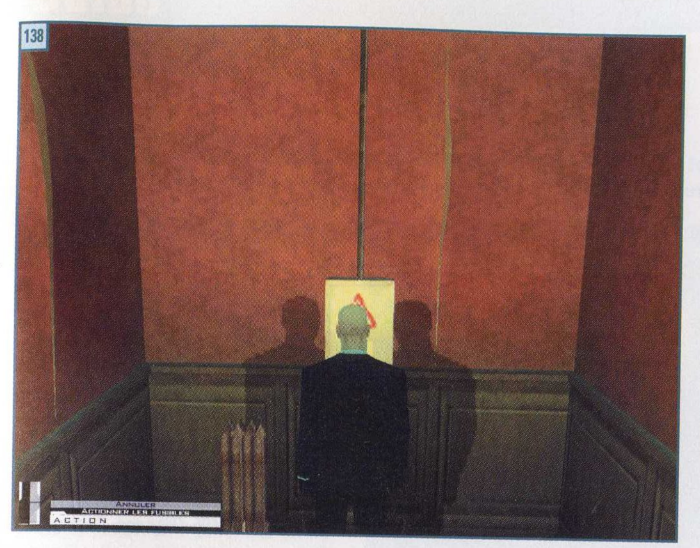

135

NIVEAU 12: TRAQUEUR TRAQUÉ

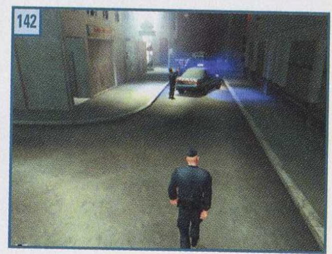
Une dernière mission qui fait plus figure de fin interactive qu'autre chose, mais vous devrez la mériter ! Deux de vos trois cibles sont déjà abattues, mais vous êtes encerclé par les forces d'intervention. Ne perdez pas une seconde, et filez dans le couloir par la porte juste à gauche. Faites quelques pas et prenez la première porte à droite (photo 136). La fenêtre est ouverte : sautez sur le toit d'en face. Dirigez-vous ensuite vers la gauche pour longer votre immeuble et y retourner par la chambre voisine (photo 137). Vous pouvez ressortir dans le couloir : vous êtes dans le dos de vos poursuivants ! Allez couper le courant derrière vous (photo 138), puis filez en sens inverse pour des-


136

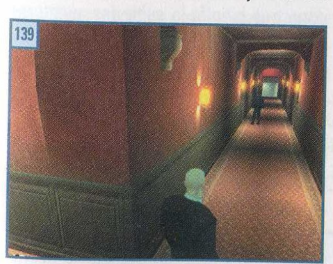

137



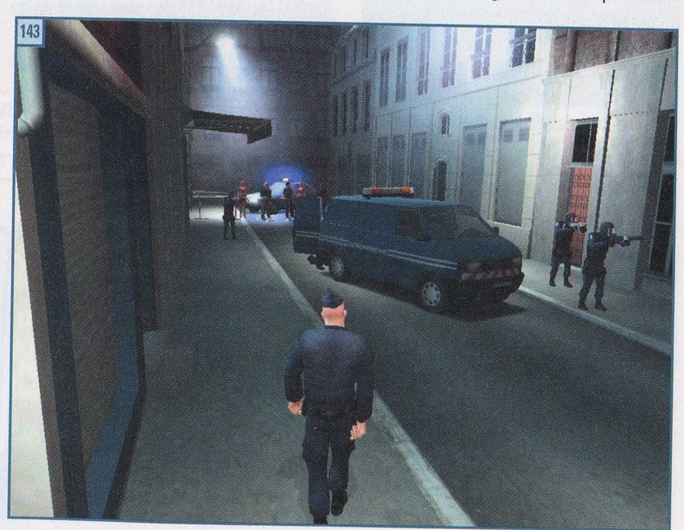


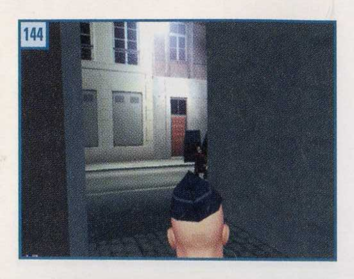


cendre les escaliers sur la droite, juste devant les brigades qui ne verront absolument rien. Une fois à l'étage du dessous, suivez le couloir vers la droite, puis avancez discrètement vers le policier en train de frapper à la porte d'un appartement (photo 139). Inutile de le tuer : anesthésiez-le, et crochetez la serrure de la pièce en question pour l'y traîner et lui prendre ses vêtements. Un junkie est hors service sur son lit : ramassez sa seringue et son pistolet à silencieux (photo 140), puis reprenez le couloir. Dévalez les escaliers jusqu'en bas, et en sortant prenez à droite (photo 141). Vos collègues sont sur les nerfs, et ont vraisemblablement votre signalement : n'attirez pas leur attention en décrivant des trajectoires suspectes, mais évitez plus que jamais le contact. Si vous marchez paisiblement au milieu de la rue, ou sur le trottoir sans trop raser les murs (photo 142), vous devriez vous fondre dans la masse. Rendez-vous deux rues plus loin et tournez à gauche (photo 143) : votre ultime cible est derrière le véhicule. Allez dans la ruelle sur la gauche, éloignez-vous le plus possible pour ne pas entrer dans le champ de vision de vos collègues, puis dégainez votre pistolet à











silencieux en visant bien la tête (photo 144). Avant de tirer, établissez votre itinéraire de repli en fonction de la position des agents sur la carte, le mieux étant de suivre la ruelle derrière vous pour atteindre la première rue après l'ambulance. Rangez votre arme après le coup de feu, et ne courez que quelques mètres, le temps de prendre de l'avance sur les policiers qui inspecteront la zone du crime. Laissez-les s'agiter loin de vous : reprenez la grande avenue et tournez cette fois à droite au même carrefour. Passez entre le deux derniers policiers pour vous rendre au bout de la rue, et revenez discrètement dans le dos du pompier (photo 145). Si vous n'avez pas couru, il ne vous surveillera pas. Ne vous souciez pas de la foule derrière vous : elle fait partie du décor ! Endormez le pompier, prenez ses clefs de voiture et son uniforme : vous pouvez désormais vous balader impunément jusqu'à l'ambulance (photo 146), et quitter le secteur avec en prime une petite cinématique. Profitez de la séquence de fin, et allez donc essayer l'équipement débloqué à l'entraînement.



CHEAT MODES

Comme pour les précédents Hitman, ajoutez deux lignes au fichier hitmancontracts.ini pour activer les cheats :
ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1
Lancez ensuite le jeu et faites SHIFT + ESC pour ouvrir un menu spécial. Utilisez les flèches haut et bas pour vous déplacer et les flèches gauche et droite pour activer/désactiver chaque cheat.
GIVE SOME : donne toutes les armes et munitions sauf les armes secrètes
GIVE ALL : donne toutes les armes et munitions y compris celles secrètes
COMPLETE LEVEL : permet de finir le niveau en cours
GOD MODE : permet d'être invulnérable
INFAMMO : pour avoir des munitions infinies
INVISIBLE : pour être invisible aux yeux de l'ennemi
SHOW ENEMY VISION : pour voir la vision des ennemis, à la Commandos
TIME MULTIPLIER : pour accélérer le temps
TELEPORT ou BEAM : pour être téléporté à différents endroits du niveau

ARMES SECRÈTES

Pour obtenir les armes cachées du jeu, vous devez finir chaque niveau avec la barre de furtivité au maximum et le rang de Silent Assassin.
Mission 1 : CZ 2000 Dual Pistols
Mission 2 : Micro Uzi Dual Submachine
Mission 3 : Silverballer Silenced Dual Pistols
Mission 4 : Magnum 500 Dual Pistols
Mission 5 : Sawed-Off Shotgun Dual
Mission 6 : M4 Carbine Silenced Assault
Mission 7 : SG200 .S Dual Pistols
Mission 8 : MP5 Silenced Submachine Gun
Mission 9 : AK 74 Silenced Assault Rifle
Mission 10 : GK 17 Dual Pistol
Mission 11 : Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
Mission 12 : PGM Silenced Sniper

LE MOT DE LA FIN

Un quatrième épisode est déjà en route chez IO Interactive. Nous retrouverons donc très bientôt la suite des aventures de Codename 47.



Far Cry

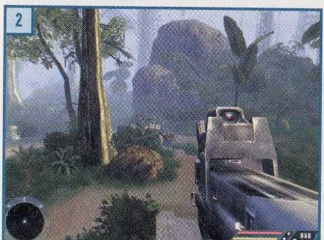
Voici un petit guide des missions susceptibles de vous poser le plus de problèmes. Pour les autres objectifs, il vous suffit simplement de savoir viser et de bien lire les objectifs.

LE LABORATOIRE SUSPENDU

Vous pouvez aller jeter un œil à la porte à l'est. Vous y verrez un garde se faire enlever dans les airs, dans la plus pure tradition de Half-Life ! Récupérez les armes, sortez et empruntez le couloir (photo 1). Passez la porte au sud et faites le tour des labos pour sortir à l'extérieur. Et là, c'est une sacrée galère qui commence, puisque le coin grouille de trigènes en liberté, sans parler des gardes ennemis. Dans l'idéal, occupez-vous d'abord de la jeep qui arrive (photo 2), avant d'emprunter le réseau de passerelles. Là, au moins, vous êtes un peu plus à l'abri des trigènes. Arrivé sur la plateforme avec la mitrailleuse, regardez un moment les gardes et les trigènes s'entretuer, avant d'exterminer les survivants. Maintenant, il vous faut trouver un savant ainsi qu'une carte magnétique qui se trouve au sommet du bâtiment Supervision. Pour rejoindre celui-ci, vous devez descendre dans le vivarium le plus brièvement possible avant de sauter rapidement sur la plate-forme basse puis sur la rampe qui mène au sommet de Supervision. Essayez de repérer ce point depuis les passerelles avant de descendre dans le vivarium, afin de ne pas trop perdre de temps en bas.
Entrez dans le bâtiment, en prenant garde aux trigènes qui s'y trouvent. Lâchez une grenade et ressortez immédiatement pour attendre les trigènes survivants. Le shotgun reste l'arme la plus efficace contre eux. Toute la difficulté demeure de les tuer avant qu'ils ne fassent un dernier bond dans votre direction. Et les bougres sont rapides et d'une puissance mortelle ! Contre l'un d'entre eux, vous avez vos chances ; contre deux ou plus, comme ici, la moindre hésitation vous sera fatale : d'où l'intérêt de la grenade !


1

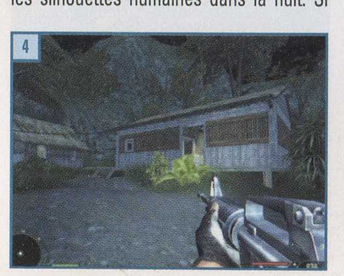
Lorsque ces monstres sont morts, entrez à nouveau prudemment et visitez les salles de ce niveau. Vous y trouverez le savant que vous cherchiez... mort. Récupérez quand même la carte magnétique, puis ouvrez la porte magnétique pour déverrouiller l'héliport. Ressortez par l'extérieur. Il existe également un chemin de sortie par l'intérieur, mais il est plus dangereux. Redescendez rapidement à l'aide de l'ascenseur extérieur et passez le portail désormais ouvert. Allez jusqu'au poste de garde, tuez les ennemis et prenez leur 4x4 (photo 3). Roulez sur le chemin jusqu'au barrage et faites le ménage à l'aide du lance-grenades du 4x4. Continuez en prenant garde au tireur embusqué dans la tour, quelque part dans les ruines. Sautez sur le réacteur détruit, puis jusqu'aux ruines. Montez à l'échelle de la tour, tuez-y le tireur et récupérez son lance-roquettes. De là, abattez un maximum d'ennemis à l'horizon. Redescendez dans la cour et prenez les explosifs qui s'y trouvent. Traversez le pont et posez une bombe sur le mur du complexe. Entrez rapidement, tuez le garde et passez par la porte magnétique avant que l'hélico n'arrive.

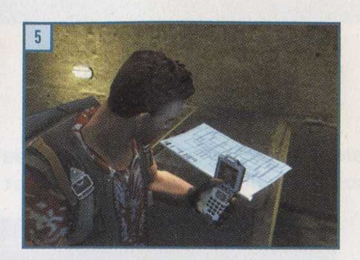

2


3

LE GÉNÉRATEUR À VAPEUR

Commencez par repérer les trigènes au sud-ouest grâce à vos jumelles. Tuez-les ou évitez-les, puis partez en direction des lunettes à vision nocturne. Attention, la jungle grouille littéralement d'ennemis. Utilisez au mieux l'obscurité et la végétation et prenez garde au bruit de vos pas. Ayez recours le plus souvent possible à vos jumelles. De nuit et sans lunettes, votre vision est trop limitée pour être fiable. Vous arrivez bientôt au camp où se trouvent les lunettes (photo 4), mais gare : il grouille de monde ! L'attaque brutale, comme dans les missions précédentes, est la meilleure solution durant les assauts de camps : bougez beaucoup, utilisez au maximum les tentes et n'hésitez pas à refluer dans l'ombre en y attendant vos adversaires. Vous pouvez également foncer, voler les lunettes et filer le plus rapidement possible à l'aide d'un véhicule. Après tout, vous n'avez pas besoin de tuer systématiquement tout le monde ! Avant d'atteindre la centrale, vous allez rencontrer une sacrée opposition sur la route. Les deux points les plus chauds sont le gué de la rivière et, un peu plus loin, un barrage routier. À chaque fois, il semble difficile de passer en force. Ralentissez plutôt pour organiser une guérilla. Arrivé au générateur de vapeur, observez à distance et avec attention l'opposition présente sur les lieux. Ça grouille vraiment, ici ! Ceci dit, vous pouvez toujours compter sur pas mal d'ouvriers. Faites, autant que possible, le ménage à grande distance, d'autant que vos lunettes vous permettent de découper précisément les silhouettes humaines dans la nuit. Si





vous avez des velléités de furtivité, dites-vous bien que le personnel ici est sur le pied de guerre. Vu leur nombre, vous avez peu de chances de passer inaperçu. Reste donc la manière forte.

N'approchez surtout que lorsque le gros des ennemis sera tombé : vous trouvez alors le plan que vous cherchez à côté de l'un des ouvriers (photo 5).



LE RÉGULATEUR

Votre première tâche consiste à passer de l'autre côté du lac, ce qui ne sera pas chose facile. Faufilez-vous dans la nuit et essayez de tuer les gardes et autres ouvriers le plus discrètement possible. Dérobez ensuite le camion, ne serait-ce que pour le plaisir de conduire un engin aussi énorme (photo 6).

Foncez sur la passerelle qui mène au milieu du lac et roulez sur tous les malheureux qui se mettent en travers de votre chemin. Ne vous avisez cependant pas de poursuivre la route jusqu'au bout : la partie qui rejoint l'autre rive est détruite et le camion s'abîmerait dans l'eau. Le seul moyen de rejoindre cette rive, c'est de grimper jusqu'au câble aérien qui relie cette base intermédiaire à la terre ferme. Là, accrochez-vous au câble et laissez-





vous glisser. Splinter Cell style ! Entrez ensuite dans le régulateur. L'endroit grouille de gardes et d'ouvriers, mais vous savez désormais comment vous dépatouiller face à une opposition en milieu clos. C'est souvent bien plus facile qu'à l'air libre... Débarrassez-vous d'abord des ouvriers et des mercenaires, avant de filer à la première jonction. Là, vous devez, d'une part, récupérer une carte magnétique pour continuer votre chemin et, d'autre part, manipuler les vannes pour arrêter les jets de vapeur qui vous empêchent de passer. Autant dire que c'est impossible à faire si vous n'avez pas descendu tout le monde dans le coin auparavant.

Ensuite, progressez dans la salle du régulateur lui-même, en grimpant sur la passerelle en spirale (photo 7). Attendez-vous à une forte opposition en chemin, aussi n'avancez surtout pas trop précipitamment. Là-haut, vous allez trouver la console qui permet de faire sauter le régulateur : il suffit simplement de presser le bouton ! Après la cinématique, poursuivez : juste à temps pour tomber nez à nez avec une armée de renforts (photo 8) ! Affrontez-les si ça vous chante, mais vous pouvez tout aussi bien filer directement vers la canalisation au fond à droite. Celle-ci est



fermée par un cadenas, mais une balle le fera sauter. Il ne vous reste plus qu'à grimper et vous faufiler à l'intérieur.

CONTRÔLE

À partir de maintenant, les choses se corsent sérieusement. Après l'explosion que vous avez provoquée, les mutants s'évadent par meutes, et attaquent tout ce qui bouge (photo 9). Vous trouviez que jusqu'à présent le jeu était difficile ? Désormais, c'est la guerre ! En revanche, violence des combats oblige, il va être de plus en plus malaisé de se soustraire aux ennemis par la ruse ou la furtivité... Désormais, mieux vaut être bien armé et avoir la gâchette facile. Vous voilà prévenu. Dans ce niveau, vous devez traverser tout un secteur médical afin de dénicher une sortie et vous enfuir au plus vite de cet enfer. Sur votre chemin, vous allez rencontrer des zones envahies par une vapeur mortelle qui jaillit de tuyaux endommagés. Si vous ne voulez pas cuire comme un steak, la seule solution est de trouver les vannes de commande adéquates et de les fermer afin de vous ménager un chemin. N'hésitez pas à emprunter les conduits d'aération : pour passer une grille fermée, il suffit d'appuyer sur la gâchette. En parvenant au secteur chirurgical proprement dit, vous avez un aperçu de ce qui va devenir votre pire ennemi durant les niveaux suivants (photo 10). Poursuivez en prenant garde aux barrages dans les couloirs : ces mutants-là sont intelligents, ils savent se servir d'armes à feu et on leur a même greffé un lance-roquettes au bras ! Continuez jusqu'à la fin du niveau pour rencontrer votre premier mutant... Sachez que le shotgun fonctionne assez bien sur lui, mais moins tout de même que sur les trigènes de base. Bien sûr, les roquettes ou les grenades demeurent d'une efficacité supérieure, tout comme les balles de sniper, mais leur nombre s'avère malheureusement très limité au cours du jeu... Reste la mitrailleuse des gardes que vous aurez pris soin d'éliminer dans le couloir. Elle peut se révéler fort utile !

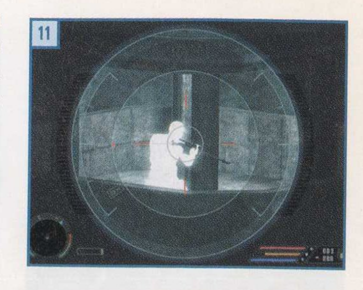






RÉBELLION

Allez tout droit vers la sortie. Attention, vous allez rencontrer trois trigènes sur votre chemin. Ne loupez pas l'occasion de faire le plein de munitions au passage, avant de franchir la porte. Dehors vous attend votre première bataille titanesque ! Le fort est à feu et à sang, partagé entre les forces des mutants, dont pas mal de brutes équipées de lance-roquettes, et les forces humaines, carrément dépassées. Difficile de se frayer un chemin dans ces conditions. Filez le plus vite possible vers la tour à votre gauche et montez à l'échelle. Vous devriez y accéder sans avoir à essuyer de tirs. Au sommet de la tour se trouve un mortier, qui devrait vous permettre, dans un premier temps, de faire un peu le ménage à l'extérieur. Passez en vision nocturne si vous voulez repérer avec précision vos cibles (photo 11). Votre priorité, ce sont les gros mutants, les plus dangereux. Mais n'oubliez pas qu'une fois leurs adversaires abattus, les humains se retourneront contre vous. À l'intérieur du camp même, c'est plus compliqué, puisque vous ne disposez pas du mortier. Même en mode Normal, il faut plusieurs tirs successifs avec le fusil de sniper pour abattre un mutant. Ceux-ci n'ont pas beaucoup de points faibles, à part sans doute le point lumineux vert sur leur poitrine. Bon courage pour la précision... Heureusement, l'idée ici n'est pas tant de tuer tout le

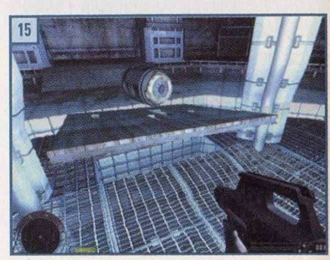










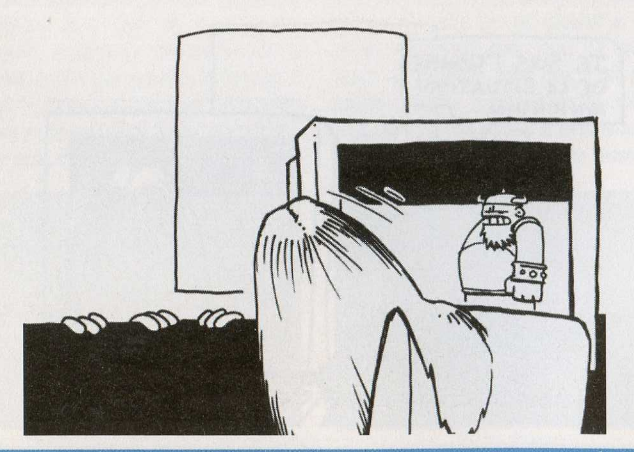


monde que de vous ménager une voie de sortie. D'où l'intérêt qu'il demeure assez de survivants de part et d'autre pour continuer ce petit massacre entre amis, sans vous. Dès que possible, essayez de courir jusqu'au 4x4 avant de foncer sur la piste. Prenez tout de suite au sud, jusqu'au sommet du pic. Là-haut, récupérez le deltaplane (photo 12) et volez vers votre cible en suivant les indications de la boussole. En vol, vous apercevrez quelques postes humains sur les collines et d'autres deltaplanes. Ceux-ci vous permettront de renouveler votre engin en cas de coup dur. Dans tous les cas, évitez absolument de passer par la voie terrestre. Un peu avant les Archives, vous apercevez une tour très en hauteur – trop pour le deltaplane. Vous pouvez y accéder par le câble qui se trouve de l'autre côté de la vallée. L'avantage, une fois là-haut, c'est que vous dominez une grande partie de la zone et que vous pouvez préparer à bonne distance votre approche des Archives. Mais, selon le mode de difficulté, vous pouvez aussi tenter de passer au forcing les barrages humains qui surveillent les Archives (photo 13). Ces barrages sont gardés par des ennemis équipés de boucliers anti-émeutes, ce qui les rend d'autant plus difficiles à abattre. Aussi, pour limiter au maximum les pertes de munitions, visez uniquement les parties visibles hors des boucliers. Vous pouvez aussi leur tirer dans le dos... Dans tous les cas, votre but est de foncer jusqu'aux Archives.

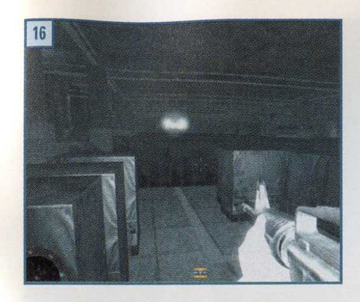


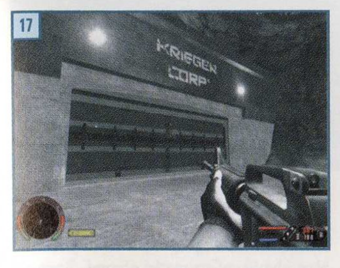
LES ARCHIVES

Ici, gare à la toute nouvelle espèce de mutants : ils sont invisibles ! Ou presque, on peut les repérer en vision nocturne, où ils apparaissent parfaitement.



Allez jusqu'au labo, où vous rencontrez des scientifiques en train de lutter contre des mutants. Il semble difficile de se glisser au milieu de la mêlée en toute tranquillité, alors assurez-vous de faire taire toutes les parties avant de continuer. Au puits lumineux central (photo 14), brisez une des parois pour ensuite sauter à l'intérieur. En bas, enclenchez immédiatement votre vision nocturne pour repérer les deux mutants. Ceux-ci éliminés, ne perdez pas de temps à chercher une porte ouverte : elles sont toutes verrouillées. La sortie se trouve en fait au milieu de la pièce, dans le puits : poussez les deux bidons, puis la planche au sol (photo 15). Glissez-vous ensuite dans l'ouverture immergée. Nagez dans le tunnel et remontez jusqu'à une pièce où il est possible de désactiver la sécurité des portes. Là aussi, méfiez-vous des ennemis invisibles... De là, vous pouvez revenir jusqu'à la salle du puits, où vous attendent trois trigènes. Prenez maintenant la porte qui mène à l'ascenseur. En bas, de nouveaux affrontements : des trigènes contre des unités d'élite. Ce barrage passé, vous parvenez à un entrepôt gardé par une véritable armée (photo 16).





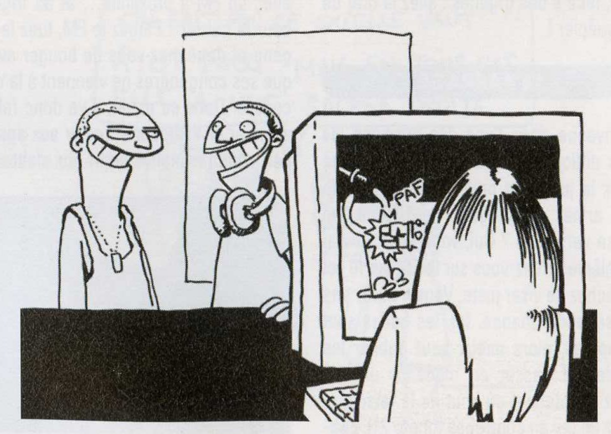
Ça va être très coton ! Heureusement, vous avez pour vous un véritable labyrinthe de containers qui va vous permettre de rester à couvert. Votre but, si vous ne décidez pas de tuer tout le monde (bonne chance...), est de parvenir jusqu'au coin sud-est. Là, une porte gardée. Il vous faut tuer l'homme, prendre sa carte magnétique et vous faufiler rapidement par la porte après l'avoir déverrouillée. Continuez dans les couloirs en guettant régulièrement les mutants invisibles avec vos lunettes. Vous sortez finalement en plein air, pour recevoir un accueil musclé : trois ennemis hélitreuillés. Soit vous les cueillez sur leur filin ou une fois à terre, soit vous profitez de vos roquettes pour viser directement l'engin. En tout cas, cette zone grouille d'ennemis. Allez au plus rapide : prenez le fenwick et filez de l'autre côté du secteur, vers l'entrepôt (photo 17). À l'intérieur de ce dernier, mieux vaut encore se faufiler en laissant humains et mutants s'entretuer gaiement. Vous allez sans doute essuyer quelques tirs, mais rien d'ingérable. Votre but est de parvenir tout au bout, devant un container suspendu à une chaîne. Tirez sur la chaîne et le container va défoncer le sol. Passez par cette ouverture et faufilez-vous dans la canalisation. Ensuite, remontez pour atteindre un ascenseur.

LE CONGÉLATEUR CRYOGÉNIQUE

Ne vous sentez pas obligé d'affronter les deux énormes mutants qui hantent le coin. Foncez tout droit vers la porte la plus proche pour vous retrouver dans un laboratoire (photo 18). Là encore, les combats font rage entre humains et mutants. Allez tout au fond et prenez la porte de droite. Dans ce couloir, réfugiez-vous dans un coin et attendez que les gardes à un bout aient abattu le mutant à l'autre bout, grâce à leurs mitrailleuses. Occupez-vous des survivants et prenez la carte magnétique sur l'un des cadavres humains. Revenez au labo et ouvrez la porte avec la serrure magnétique. Attention, cette zone grouille littéralement de trigènes. Il y a bien des bouches d'aération, mais elles demeurent peu praticables. L'affrontement semblant assez inévitable, prévoyez donc de vous ouvrir un chemin à coups de grenades.
À l'autre bout du couloir, vous parvenez à une salle de contrôle. C'est la guerre, ici aussi. Restez sur la passerelle et franchissez la seule porte ouverte. Empruntez le couloir, puis passez la dernière porte à droite. Parcourez les salles, où vous allez croiser toutes sortes de mutants. Dans la dernière zone, désactivez la sécurité de l'ascenseur, puis revenez à la salle centrale. Franchissez l'autre porte, désormais ouverte, au même niveau. Vous continuez le long d'un couloir, puis prenez l'ascenseur. Dans cette salle, plein de mutants et des roquettes qui filent à vos oreilles (photo 19) ! Longez le mur immédiatement à gauche jusqu'à la porte au bout. Le chemin est en partie obstrué : tirez sur la bonbonne explosive près de la











porte pour dégager tout ça. La suite est très linéaire. Désactivez la sécurité de la grande porte et continuez à avancer à travers des zones en guerre. Évitez autant que possible les affrontements, toutes factions confondues (photo 20). Dans la dernière salle, vous arrivez sur un réseau de passerelles, avec des mutants en contrebas. Votre but est d'ouvrir la vanne tout au bout en bas pour inonder la salle jusqu'à ce que les flots atteignent le conduit au plafond. À vous de voir si vous tentez la rapidité (dangereux !) ou si vous commencez par dégager en partie votre chemin depuis les passerelles, avant de foncer vers la vanne. Lorsque l'eau commence à monter, restez à la surface pour ensuite vous glisser dans le conduit. Vous arrivez dans un couloir en partie inondé. Vous y êtes accueilli par les roquettes des mutants du coin. Il va falloir tailler le chemin, parce que Val est à l'autre bout du secteur, face à des trigènes : allez la tirer de ce guêpier !

LE BARRAGE

Bienvenue dans l'une des missions les plus difficiles du jeu. Vous voici paumé dans la jungle et privé de la totalité de vos armes et gadgets. Le trigène qui fonce vers vous ? Oui, vous avez un vrai problème ! Ruez-vous sur le FM sur le sol et tâchez de viser juste. Vous n'aurez pas de seconde chance. Ici, les balles sont comptées, alors mieux vaut oublier les rafales et passer en mode tir unique. Allez maintenant au bout de la falaise et jetez un œil en contrebas (photo 21). Zoomez avec un clic droit (eh oui, vous n'avez plus vos jumelles) pour apercevoir tous les mutants qui grouillent en contrebas. Bon, eh bien quand il faut se lancer, il faut se lancer ! Jetez-vous du haut de la chute d'eau pour tomber dans la rivière sans dégâts. Là, votre progression dépend essentiellement du mode de difficulté adopté. En mode Difficile, vous risquez de déguster considérablement, aussi vous faut-il à tout prix des munitions supplémentaires. Vous pouvez en récupérer dans une petite clairière située à droite de votre position lorsque vous chutez dans la rivière. Là, un cadavre avec un FM à proximité… et un trigène pour le garder ! Piquez le FM, tuez le trigène et dépêchez-vous de bouger avant que ses congénères ne viennent à la rescousse. Dans ce mode, il va donc falloir avancer en rampant et rester aux aguets des moindres mouvements aux alentours. Sur le chemin, vous trouverez d'autres munitions, mais le périple est nettement plus chaud qu'en mode normal. Dans ce dernier mode, il est possible de descendre la rivière (photo 22), en prenant bien soin de plonger autant que possible, particulièrement dès que vous apercevez un mutant en train de faire le guet sur un rocher. Votre but est d'atteindre l'embouchure, avant de vous diriger vers la droite, en direction d'une carcasse d'hélico. Ouf, une sauvegarde ! Là, vous trouvez de nouvelles munitions, et surtout une mitrailleuse propre à dégommer tous les mutants qui traînent dans le coin (photo 23). Remontez le chemin jusqu'à trouver des mutants en plein assaut d'un bastion humain. Vous pouvez éviter le combat en fonçant et en vous faufilant rapidement dans le trou dans la paroi. Allez sur la gauche pour prendre armes et munitions, sans compter la carte magnétique essentielle pour ouvrir











la grille à l'extérieur. Laissez tomber le buggy, en revanche : le pont est à moitié effondré et vous allez devoir slalomer en terrain mutant, au cœur de la lave, sur les sentiers de pierre. Votre but est de passer dans le camp humain, mais vous n'y trouverez pas plus de réconfort. Balayez dans un premier temps le terrain avec la mitrailleuse du camp, juste avant la base. Puis emparez-vous du gros camion pour remonter jusqu'à la base elle-même. Il est lent, sans armes, mais vous serez protégé des tirs et pourrez écraser quelques ennemis au passage.

LE VOLCAN

Dans un premier temps, vous devez trouver Krieger et Val. Comme vous allez le voir, ce niveau ne fait pas dans la subtilité. La première zone est infestée de gardes équipés de bouclier, et pour l'un d'entre eux, de lance-roquettes (photo 24). Krieger vous attend dans la seconde zone, entouré de ses hommes avec Val prisonnière non loin.

Placez-vous à couvert et dégommez les gardes, tout en demeurant à l'abri des tirs de Krieger (photo 25). Quand vous en avez fini avec ses sbires, Krieger se rapproche de vous et vous colle au corps. Balancez-lui alors que ce que vous avez de plus lourd dans votre artillerie, en évitant de vous faire coincer par ses tirs.

Krieger éliminé, regardez la cinématique… Eh non, ce n'est pas la fin, il vous reste encore à trouver Doyle, votre contact durant tout le jeu, devenu votre pire ennemi. Dès la cinématique achevée, prenez l'ascenseur. Allez vous fournir en armes à l'armurerie, vous allez en avoir besoin. Choisissez les gros calibres !

Vous arrivez ensuite dans une vaste grotte envahie de mutants (photo 26). Vous allez avoir du mal à les affronter tous, mais essayez au moins de vous préparer un chemin de loin, vous allez en avoir besoin. Allez d'abord tout en bas et au nord afin d'activer l'ascenseur. Revenez ensuite vers celui-ci, au pilier central, et montez au niveau supérieur. Prenez le pont nord et tuez les sbires de Doyle. Entrez dans la salle de contrôle : tuer Doyle lui-même n'est ensuite qu'une formalité. Ensuite, vous pouvez enfin vous reposer en regardant la cinématique finale…

CHEAT MODES

Pour refaire une mission pour le plaisir ou parce qu'un passage vous énerve un peu trop, il est toujours utile de savoir comment fonctionnent les cheat modes.

Faites un clic droit sur le raccourci du jeu sur le bureau et rajoutez –DEVMODE à la fin afin d'avoir une ligne proche de «C:\Program Files\UBISOFT\Crytek\Far Cry\Bin32\FarCry.exe» -DEVMODE

Ensuite, lancez le jeu et en cours de partie, utilisez les touches suivantes pour tricher

Toutes les armes : P
999 munitions : O
Sauver la position actuelle : F9
Charger la position sauvée : F10
Pas de clipping : F4
Mode invincible : BACKSPACE

LE MOT DE LA FIN

Une version console du jeu est en développement et porte le nom de Far Cry Instincts. Gageons que Crytek travaille déjà sur un Far Cry 2 afin d'occuper nos cartes graphiques de 2005.

